ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

05#230
МАРТ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

В НОМЕРЕ:



Сериал Castlevania
СПЕЦ
СЕЗОН ОХОТЫ НА ДРАКУЛУ ОТКРЫТ

Europa Universalis III
ОБЗОР
ДАЕШЬ РОССИЙСКИЙ ФЛАГ НАД ГУДЗОНОМ!

Final Fantasy XII
ИДЕАЛЬНАЯ RPG ДЛЯ PLAYSTATION 2 УЖЕ В ЕВРОПЕ

SONIC THE HEDGEHOG
ОБЗОР

МОРСКОЙ ОХОТНИК
ХИТ?!

RESISTANCE: FALL OF MAN
ОБЗОР

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
TEST DRIVE
unlimited
ATARI
eden GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
ЖАНР ГОНКИ
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

МАРТ #05(230) 2007

Всем привет!

На 23 февраля одно хорошее российское игровое издательство преподнесло редакторам «Страны Игр» по бутылке водки и банке тушенки. Стоит добавить к этому комплекту диск со стратегий «Офицеры» – получится отличная подарочная версия игры. Смех – смехом, но с 14 февраля по 8 марта вся страна живет в состоянии перманентного праздника. Мальчики дарят подарки девочкам, девочки – мальчикам, а крупные компании – сотрудникам и деловым партнерам. Пресс-показ игр «Трудно быть богом» и «Обитаемый остров» в Воронеже пришелся аккурат на День святого Валентина, и мне стоило большого труда не отвлекаться на красные сердечки и прочую праздничную атрибутику в студиях разработчиков. Вечером в столице российского аниме-движения и вовсе прогремел салют.

Наш подарок милым дамам на 8 марта – тема номера по Final Fantasy XII. Безусловно, консольные RPG от Square Enix нравятся и сильному полу тоже. Но если задаться целью приобщить девушку к играм, то самое верное средство – Final Fantasy. Проверено, работает. К счастью, десяткам тысяч наших читательниц уже не нужно объяснять, что компьютерные и видеоигры созданы не только для парней-фриков, страдающих от недостатка общения. Представительницы прекрасного пола играют и в The Sims, и в Counter-Strike, и в Devil May Cry, не обращая внимания на предрассудки. Если вы все еще в сомнениях, запишите куда-нибудь крупными буквами: «Красивые девушки тоже увлекаются играми». Расскажите об этом друзьям.

Другое дело, что консоль или компьютер не должны становиться центром жизни. Не думаю, что любимый человек оценит, если каждый год на 14 февраля вы будете дарить ему новый диск или джойпад, а день знакомства неизменно отмечать в компьютерном клубе за партией в Unreal Tournament. Игры – отличное хобби, но они не должны превращаться в единственное увлечение. Занимайтесь спортом, рисуйте, собирайте коллекцию азиатских боевиков, учите японский язык, путешествуйте, пишите фантастические рассказы, гоняйте на скутере, пробуйте новые рецепты кофе или алкогольных коктейлей. Шейте себе костюмы героев или героинь игр или аниме и участвуйте в косплей-сценах, наконец. Не знаете с чего начать или хотите поделиться опытом с другими геймерами? Рубрика «Обратная связь» в «Стране Игр» создана в том числе и для этого. Пишите письма!

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная



LOST IN BLUE 2

НОВЕЙШИЕ РОБИНЗОНЫ КРУЗО

66

FINAL FANTASY III

ТРЕХМЕРНЫЙ РИМЕЙК КЛАССИЧЕСКОЙ RPG

120

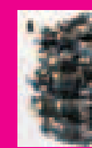


КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: FINAL FANTASY III И FINAL FANTASY XII
НАКЛЕЙКА: FINAL FANTASY XII







ЛЕГЕНДЫ И СУЕВЕРИЯ ПОКЛОННИКОВ FINAL FANTASY

СПЕЦ

ГОРЬКАЯ ПРАВДА О КЛАУДЕ СТРАЙФЕ



40

ПОЛЬСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

СПЕЦ

РОДИНА PAINKILLER, CHROME, XPAND RALLY И THE WITCHER.



70

CASTLEVANIA: ЮБИЛЕЙ ЛЕГЕНДЫ

СПЕЦ

РАЗ В СТО ЛЕТ МЫ С ДРУЗЬЯМИ ХОДИМ В ЗАМОК ДРАКУЛЫ И УБИВАЕМ ГАДА



90

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

ХИТ!

ГРАФ ДРАКУЛА – НАШ КУМИР!



98

RESISTANCE: FALL OF MAN

ХИТ!

ЛУЧШАЯ ИГРА НА PLAYSTATION 3!



102

ОФИЦЕРЫ

ХИТ!

«КОМБАТ» ПО ПУТИ К РЕЛИЗУ ПОТЕРЯЛ НЕСКОЛЬКО ИГРОВЫХ СТОРОН И СМЕНИЛ НАЗВАНИЕ.



108

EUROPA UNIVERSALIS 3

ХИТ!

АХТУНГ! АХТУНГ! ФРАНЦУЗСКИЕ РЫЦАРИ ПОД МОСКВОЙ!



112

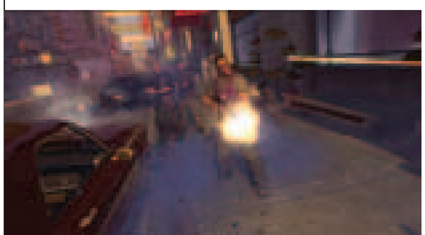

Акелла
ACTION
INFERNAL
Дьявольщина
Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жар битвы полыхнёт только между представительствами враждующих сторон. Волею судеб могучий адепт света именно в этот период покинул свою фракцию. Неисповедимы пути зла. За восстановление магической силы Райану Ленноксу придётся дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!
Беспощадный action со стэлс-элементами
Дьявольски острый сюжет
Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний
Несколько стилей ближнего боя
Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения
Сверхъестественная графика с поддержкой современных технологий
Infernal © 2007 Playlogic International N.V. All rights reserved. Developed by Metropolis. Published by Playlogic International N.V. Distributed by ООО «Акелла». Infernal and Playlogic are registered trademarks of Playlogic International N.V. © 2007 ООО «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. All other trademarks are the property of their respective owners.
Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: support@akella.com
ХИТ ZONA
СОЮЗ
METROPOLIS
Акелла

Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

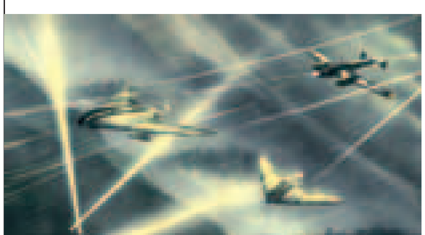
НАШ ПОСТРЕЛ ВЕЗДЕ ПОСПЕЛ

THQ ГОТОВИТ ВЕРСИЮ SAINTS ROW ДЛЯ PLAYSTATION 3.
Издательство THQ сперва благополучно воспользовалось полным отсутствием конкурентов на Xbox 360 и урвало с помощью GTA-клона Saints Row свой кусок тамошнего пирога, а теперь решило повторить тот же фокус на PlayStation 3. Именно с этой коварной целью компания анонсировала версию Saints Row для консоли Sony. Будут ли между разрабатываемым студией Volition вариантом и оригиналом какие-либо серьезные различия, пока неизвестно. Неизвестна и точная дата релиза: в THQ отказываются говорить, попадет ли игра в launch-линейку при европейском запуске PS3, отделываясь обещанием выпустить Saints Row весной.



ВТОРОЙ ЗАХОД

АНОНСИРОВАНО ПРОДОЛЖЕНИЕ BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII.
Любители истории и самолетов из числа владельцев Xbox 360 и PC могут начинать удовлетворенно потирать ручки: издательство Ubisoft анонсировало для этих платформ игру Blazing Angels: Secret Missions – продолжение прошлогодней Blazing Angels: Squadrons of WWII. Как и в первой части, нас опять ждет Вторая мировая война, пальба во все стороны света, ревущие двигатели самолетов и реалистичные города, над которыми и будут проходить битвы. Выход игры состоится весной.



РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

ГОДЗИЛЛА ЯВИТСЯ НА WII ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА.
Издательство Atari лелеет зловещий план по выпуску летом новой игры про известного монстра и разрушителя небоскребов Годзиллу. Проект Godzilla: Unleashed разрабатывается студией Pipeworks Software (ранее работали над Rampage: Total Destruction) и выйдет на Wii осенью нынешнего года. Также Atari намерена выпустить карманного «Годзиллу» для Nintendo DS и PlayStation Portable. Являясь духовной наследницей Godzilla: Destroy All Monsters, Godzilla: Unleashed позаимствовала у нее и суть игрового процесса: яростное избиение монстров сопровождается разрушением окружающих поле брани объектов.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Один из создателей Дюка Нюкема Джордж Бруссард подтвердил, что появившаяся на просторах Сети небольшая (со спичечный коробок размером) картинка с изображением знаменитого героя – не что иное, как скриншот из игры Duke Nukem Forever. Если Джордж над нами не издевается и это действительно так, самый знаменитый долгострой в игровой индустрии скорее жив, чем мертв.

В списке вакансий разработчиков Sam & Max появилось объявление о поиске программиста, способного работать с Nintendo Wii. Что же, они сделают Sam & Max для приставки? Ничего подобного. Как сказано в официальном заявлении Telltale Games: «Мы не объявляли, зачем нам нужен Wii-программист. И уж тем более мы не анонсировали Sam & Max для Wii». Ну да, конечно. Наверное, Wii-программист им нужен, чтобы мыть полы в офисе и приносить кофе.





ДВА ШУТЕРА ОТ MIDWAY

ПРЕЗЕНТАЦИЯ HOUR OF VICTORY И BLACKSITE: AREA 51.

На встрече Midway Gamers Day 2007 издательство Midway показало сразу два шутера для PC и консолей нового поколения. Первый из них – FPS «про Вторую Мировую», Hour of Victory, – выйдет летом на Xbox 360 и предложит нам побывать в шкурах сразу трех вояк, каждый из которых предпочитает свой способ ведения боя. В ассортименте – скрытное проникновение на территорию врага, кавалерийские налеты с шашкой наголо и снайперские дуэли. Не забыта и возможность устраивать сетевые побоища. А незабываемую правдивость происходящему придаст движок Unreal Engine 3.

Второй проект, под названием BlackSite: Area 51, появится на PC, PlayStation 3 и Xbox 360 и тоже относится к жанру FPS. Нам предстоит провести сквозь череду жарких схваток целый отряд солдат, совмещая отстрел нечисти с разумным руководством подчиненными. Разработчики из студии Midway Austin обещают обилие многопользовательских режимов, реалистичный игровой мир, в котором «разрушаемо почти все, что вы видите вокруг», и некую новую «сверхудобную систему раздачи команд партнерам». Выйдет BlackSite: Area 51 летом.

САМЫЙ-САМЫЙ DDR

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ КОВРИК И WII-MOTE – БРАТЬЯ НАВЕК.

Компания Konami решила, что одного оригинального контроллера – танцевального коврика со стрелочками – ее сериалу Dance Dance Revolution явно мало, и решила присовокупить к нему еще один – реагирующий на движения геймпад Wii-mote консоли Wii. Ушлые японцы анонсировали для новой платформы Nintendo игру Dance Dance Revolution: Hottest Party, в которой, как все уже догадались, любителям подвижных игр предстоит одновременно топтать ногами коврик и размахивать пультом вместе с «нунчаком». Невзирая на возможные жертвы и разрушения, представители Konami объявили также, что без многопользовательской дискотеки на четверых с множеством различных режимов и мини-игр не обойдется. Чтобы отвлечь вас от жутких видений четырех психопатов, пляшущих вокруг Wii и пытающихся при этом не угробить друг друга неловким движением Wii-mote, сообщаем, что игра появится в продаже до конца нынешнего года. То есть, время выкопать бункер или сбежать от бешеных танцоров на Луну у нас пока есть.





МЕТКА ЗОРРО

WII ПОЛУЧИЛА НОВЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ В ВИДЕ ИГРЫ THE DESTINY OF ZORRO.

Компании Zorro Productions и Pronto Games взялись за разработку игры о приключениях отважного, веселого и прячущего лицо под маской супергероя Зорро. Проект называется The Destiny of Zorro и выйдет исключительно на Wii в нынешнем году. Подробности не разглашаются, но нетрудно догадаться, что в «Судьбе Зорро» будет не протолкнуться от усатых злодеев, сверкающих шпаг, гигантских черных жеребцов и золоченых шпор. Зорро и на Wii – Зорро.

Отвечающая за разработку студия Pronto Games звезд с игрового небосклона пока не хватала: на ее счету создание Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder для GBA. При этом планы у новоявленных друзей Nintendo наполеоновские: поразить всех высококачественной графикой (на Wii? Да они издеваются!), звуком и сюжетом, сделать игру одинаково привлекательной как для самой широкой аудитории игроков, так и для заядлых геймеров, захватить мир и купить каждому из тридцати сотрудников по собственной вилле, модной шляпе с широкими полями и деревянной лошадке. Надеемся, у них получится, и Зорро в итоге окажется таким, каким и должен быть храбрый защитник угнетенных: задорным и не скучным.

WII ЗАЛЬЕТСЯ КРОВЬЮ

MANHUNT II АНОНСИРОВАНА ДЛЯ PSP, PS2 И WII ОДНОВРЕМЕННО.

Неугомонная Rockstar официально анонсировала продолжение самого жестокого, кровавого и зловещего проекта – Manhunt. Причем анонсировала не только для погрязших в грехе, разврате и GTA консолей Sony PlayStation 2 и PlayStation Portable, но и для невинной «казуальной» Wii, на которой, как боялись некоторые геймеры, до конца ее дней будут выходить сплошь байки про Зельду и веселые игры про усатых водопроводчиков. «Кукиш! – говорят в Rockstar. – Мы зальем Wii кровищей и похороним под горой отрубленных конечностей!»

Manhunt 2 для PS2 и PSP разрабатывает новообразованная студия Rockstar London при поддержке Rockstar North, а вариант для Wii отдан на откуп Rockstar Toronto. В магазинах все версии мы увидим уже летом.

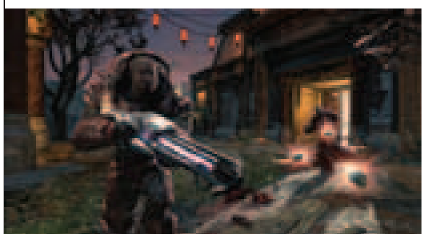
Что касается геймплея, он, обещают в Rockstar, недалеко уйдет от оригинального: разработчики займутся совершенствованием игрового дизайна и улучшением подачи сюжета. Рейтингов от цензорских организаций Manhunt 2 пока не получила, но в Rockstar ни секунды не сомневаются, что лицам до 18 лет легально купить новинку не удастся.



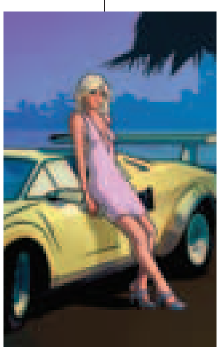
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НЕ НАДО ПЛАКАТЬ

UNREAL TOURNAMENT III ДЛЯ PS3 НЕ ОПОЗДАЕТ.
Потенциальные владельцы PlayStation 3 совсем было расстроились, когда по Сети поползли слухи, что шутер Unreal Tournament III (который недавно был анонсирован и в версии для Xbox 360) не выйдет на этой платформе вплоть до 2008 года. К счастью для Sony и ее фанатов, сплетни не подтвердились: Epic Games клянется, что обе консольные версии игры поступят в магазины во второй половине нынешнего года.



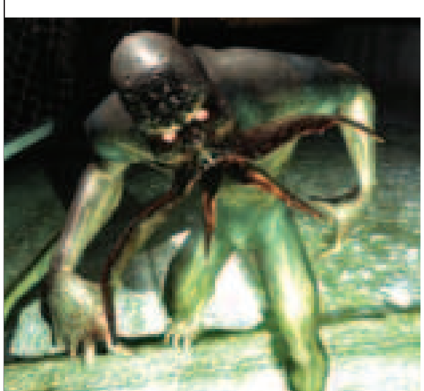
ВОЗВРАЩЕНИЕ В VICE CITY



СЛУХИ О VICE CITY STORIES ДЛЯ PS2 ПОДТВЕРДИЛИСЬ.
Rockstar, видимо, наскучило водить публику за нос, отрицать очевидное и отмалчиваться в ответ на настойчивые вопросы журналистов: официально анонсирована версия игры Grand Theft Auto: Vice City Stories для PlayStation 2. Порт одного из самых удачных в истории PSP проектов появится на престарелой консоли в начале марта: это касается как Северной Америки, так и Европы.

КОГДА ЖЕ ВЫЙДЕТ «СТАЛКЕР»?

В THQ КЛЯНУТСЯ, ЧТО ТОЧНО В МАРТЕ.
Не прошло и месяца с объявления европейской даты запуска шутера S.T.A.L.K.E.R., а издательство THQ – вы будете смеяться и плакать одновременно – уже совсем в ней не уверено. Но об очередном затяжном переносе речи не идет: в компании решительно настроены выпустить игру именно в марте и не месяцем позже. А вот насчет конкретного дня «Икс» (напомним, пока ее официально обещали доставить нам 23 марта одновременно со стартом PS3 в Европе) в THQ сомневаются.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Разрабатываемый студией Splash Damage при содействии id Software компьютерный шутер Enemy Territory: Quake Wars переносится на 2008 финансовый год, сообщает Activision. Для издательства этот самый год начнется 1 апреля календарного 2007 года.

Одновременно с заявлением, что в Японии файтинг Virtua Fighter 5 выйдет 8 февраля, представители компании Sega сообщили: игра будет инсталлироваться на жесткий диск PlayStation 3 для увеличения скорости загрузки. Напомним, что VF5 появится у нас одновременно с консолью 23 марта.





ВИРТУАЛЬНЫЙ ТЕННИС

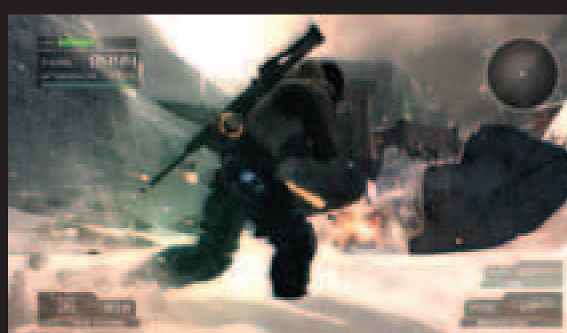
НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СПОРТСИМЕ ОТ SEGA И SUMO DIGITAL.

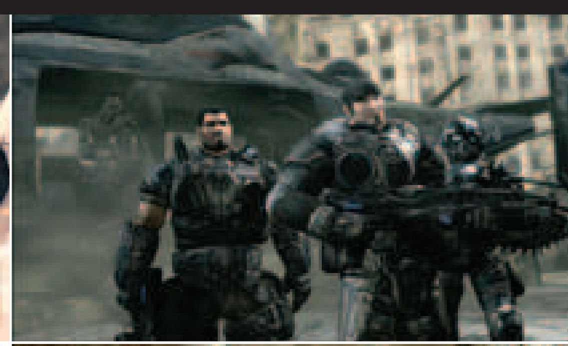
Теннисный симулятор Virtua Tennis 3, разрабатываемый студией Sumo Digital для PlayStation 3, Xbox 360, PC и PSP оброс новыми подробностями, благодаря стараниям компании Sega. Так, стало известно, что PS3-версия игры поддерживает tilt-функцию геймпадов Sixaxis, что позволит нам гонять теннисистов по корту, просто наклоняя контроллер. Что касается варианта для Xbox 360, он обзавелся эксклюзивным набором многопользовательских режимов. К примеру, геймерам предложат проводить рейтинговые и обычные сетевые матчи, а также понаблюдать за чужими поединками в так называемом «режиме зрителя» (spectator mode), попивая чай и отложив на время геймпад.
Также представители Sega объявили, что Virtua Tennis 3 для X360 выйдет с полноценной поддержкой 1080p. Торопливая публика даже успела назвать проект Sumo Digital первой игрой для консоли Microsoft, в которой есть такая функция, но счастье Sega длилось недолго. Electronic Arts заявила, что их баскетбольный проект NBA Street Homecourt тоже поддерживает 1080p, а появится на месяц раньше.

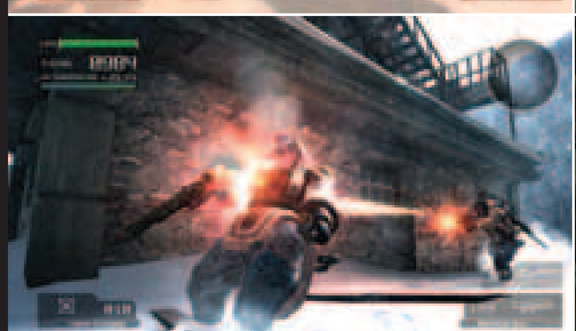
СКОЛЬКО СТОИТ NEXT-GEN

ВО ЧТО ВСТАЛИ РАЗРАБОТЧИКАМ LOST PLANET И GEARS OF WAR?

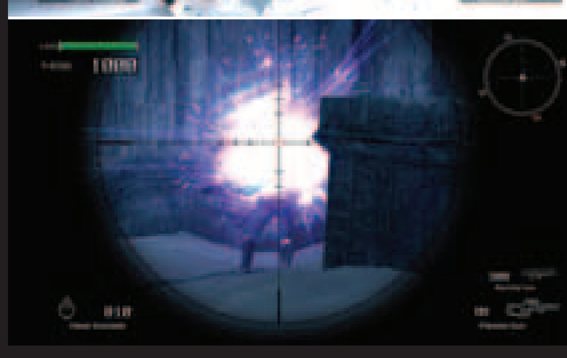
В минувшие две недели из разных источников поступили весьма любопытные сведения о том, во сколько обходится разработчикам создание хитов для консолей нового поколения. Первой в центре внимания оказалась Capcom и ее проект Lost Planet. Страшно сказать: общие затраты на игру достигли 40 млн. долларов! Только 20 из них израсходованы непосредственно на разработку: еще 20 млн. ушли на рекламу.
Но не прошло и пары дней, как стали известны затраты на производство другого знаменитого проекта для Xbox 360 – чудовищно популярного шутера Gears of War от Epic Games. Легко предположить, что за него создатели выложили еще больше американских денег, но нет: Epic угробила на разработку «всего» 10 млн. долларов. При этом в компании постеснялись сообщить, во сколько им обошлась рекламная кампания игры про Маркуса Феникса.
А если учесть, что хоть краем уха о Gears of War слышал даже самый глухой пингвин, затраты эти наверняка были немаленькими.

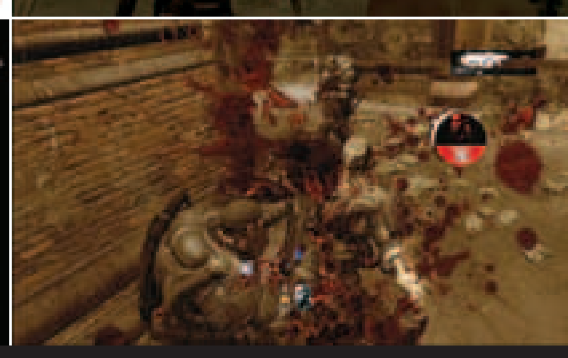


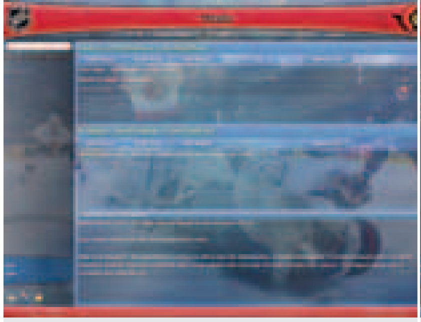














EASTSIDE В СТРАНЕ ВЕЧНОЙ ОХОТЫ

SPORTS INTERACTIVE ЗАКРЫЛА СЕРИАЛ ХОККЕЙНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ.

Компания Sports Interactive с прискорбием сообщает о прекращении работ по развитию сериала Eastside Hockey Manager. Все трудившиеся над ним сотрудники переброшены в команды, которые занимаются другими проектами компании. Причина проста: пираты. Несмотря на все старания коллектива Sports Interactive и закупленные ими для Eastside Hockey Manager 2007 лицензии, игра никак не могла оправдать затраты на производство и разойтись невиданными тиражами. Сначала разработчики не понимали, что происходит, а потом обратили внимание на маленькую подробность: новинка прекрасно распространялась через пиратские torrent-сервисы, в то время как ее официальные продажи и не думали расти.

«Спасибо тем из вас, кто поддержал Eastside Hockey Manager и все же купил игру, а также тем, кто помогал в ее тестировании», – говорит возглавляющий Sports Interactive Майлс Якобсон. Тем же, кто не постеснялся воспользоваться пиратской версией, он посвятил следующие слова: «Вот что бывает, когда вы крадете. И нет никаких доводов, оправдывающих пиратство: вы сами убили любимый проект».

ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ WOW

BLIZZARD НЕ ЖЕЛАЕТ ВЫПУСКАТЬ WORLD OF WARCRAFT ДЛЯ КОНСОЛЕЙ.

Бен Бассат, из команды коллекционеров Blizzard (в последнее время они увлеклись коллекционированием денег) разрушил хрупкие песчаные замки обладателей консолей нового поколения, заявив, что самая золотая игра на свете – World of Warcraft – вряд ли когда-нибудь появится на PlayStation 3 и Xbox 360. «Мы не собираемся делать WoW для консолей. WoW была создана для персональных компьютеров и там, вероятно, останется. Консольный рынок онлайновых игр пока пребывает в младенческом возрасте, и ему еще долго расти до того уровня, когда он начнет интересовать Blizzard». В то же время господин Бассат подтвердил, что мир World of Warcraft будет развиваться по ранее заявленной схеме «одно дополнение в год», и сообщил, что у Blizzard целый вагон идей, которые можно воплотить в мире WoW и которые просто не влезли в недавно выпущенный add-on The Burning Crusade.





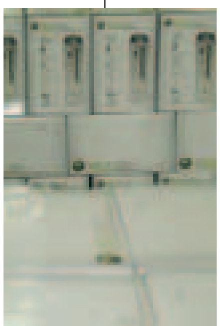






КОРОТКИЕ НОВОСТИ

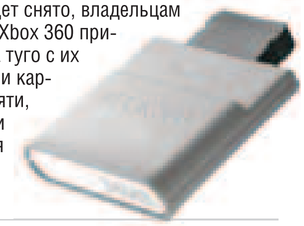
MICROSOFT СОКРАЩАЕТ ПОСТАВКИ



К КОНЦУ НЫНЕШНЕГО ФИНАНСОВОГО ГОДА БУДЕТ ВЫПУЩЕНО 12 МИЛЛИОНОВ XBOX 360.
Если как следует напрячься, можно припомнить, что в августе прошлого года корпорация Microsoft грозила миру выпустить к концу 2007 финансового года от 13 до 15 миллионов приставок Xbox 360. Теперь же, когда половина этого срока миновала (второй квартал для Microsoft закончился 31 декабря 2006 года) в корпорации решили, что переборщили с прогнозами. Как объявил на днях Крис Лидделл, Microsoft умерил пыл и к середине 2007 года собирается довести количество произведенных Xbox 360 «всего лишь» до 12 миллионов.

НОВЫЕ КАРТЫ ПАМЯТИ ДЛЯ X360

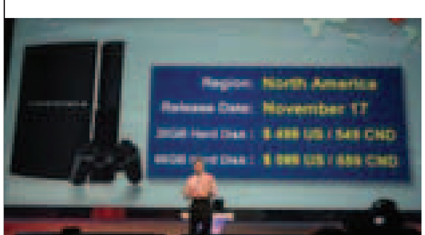
GAMESTOP НАЧИНАЕТ ПРИЕМ ПРЕДЗАКАЗОВ.
Сетевой магазин GameStop начал прием предзаказов на новые карты памяти с объемом в 512 мегабайт для Xbox 360. К покупателям они доберутся уже первого марта. Что весьма кстати, если принимать во внимание слухи о скором увеличении квоты объема для игр с Xbox Live Arcade. Если Microsoft решится на этот шаг и нынешнее ограничение в 50 мегабайт будет снято, владельцам Core-версии Xbox 360 придется весьма туго с их стандартными карточками памяти, чьей емкости не хватит для комфортной игры.



СНИЖЕНИЕ ЦЕНЫ НА PS3 ДОПУСТИМО



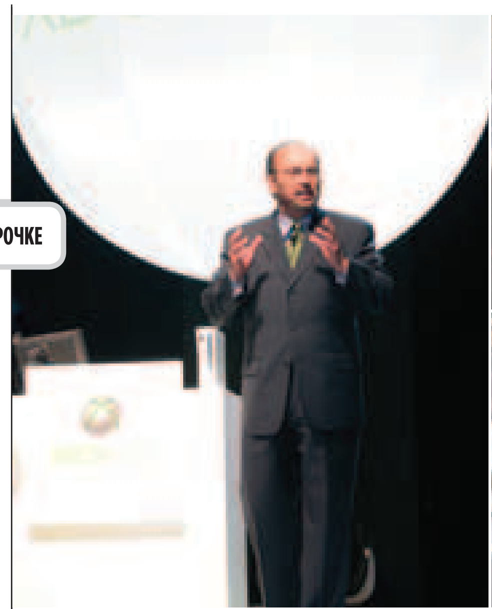
В SONY НЕ ИСКЛЮЧАЮТ, ЧТО PS3 ПОДЕШЕВЕЕТ В БУДУЩЕМ.
Несмотря на чудовищные затраты, связанные с производством PlayStation 3 и ее продвижением, Sony не исключает, что цена на консоль в будущем снизится. Как говорят представители компании, стоимость – часть политики PS3 и когда настанет время, ее могут пересмотреть, чтобы привлечь под знамена Sony новобранцев. Правда, если на нас и свалится такое счастье, то не в этом году. А пока желающим близкого знакомства с PlayStation 3 придется расстаться с шестью сотнями евро.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Корпорация Microsoft сообщает о начале продаж операционной системы Windows Vista. DirectX 10, Vista Games Explorer и интеграция с онлайновым сервисом Xbox Live, по мнению руководства компании, помогут компьютерному игровому рынку пережить второе рождение и сделать PC-геймеров счастливее.

Sony объявила о переходе на производство процессора Cell по 65nm-технологии. Сейчас в консолях PlayStation 3 используются 90nm-чипы, а переход на более совершенную технологию поможет снизить затраты на производство. Впрочем, возможно, на цене приставки это не отразится, и компания всего лишь пытается сократить собственные расходы.







«МЫ НЕ ОТСТУПИМ»

ПИТЕР МУР УВЕРЕН, ЧТО MICROSOFT РАНО УБЕГАТЬ ИЗ ЯПОНИИ.

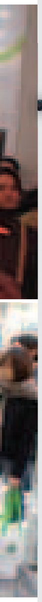
Недавний прорыв шутера Gears of War в десятку самых продаваемых игр на территории Японии дал Питеру Муру из корпорации Microsoft повод еще раз поговорить о том, как обстоят дела у Xbox 360 в Стране восходящего солнца.
«Думаю, в покорении японского рынка мы сдвинулись с мёртвой точки, что подтверждается успешным запуском Blue Dragon и Gears of War. К тому же, на подходе еще и Lost Odyssey. Мы вполне можем и дальше сражаться за Японию и сражаться агрессивно. Разумеется, это будет совсем не легко. Но мы точно не собираемся бежать из Японии поджав хвост только лишь потому, что оставаться там трудно».
Напомним, что, несмотря на достойное выступление Xbox 360 в Европе и Северной Америке, вредные геймеры из Страны восходящего солнца до сих пор не приняли вторую консоль от Microsoft (впрочем, точно так же они в свое время не приняли и первую). И хотя временами Япония преподносит корпорации Билла Гейтса поводы для маленьких праздников, на деле мечты по укреплению на этом рынке пока так и остаются лишь мечтами.

XBOX 360 В РОССИИ

ОБЪЯВЛЕНА РОССИЙСКАЯ ЦЕНА КОНСОЛИ MICROSOFT.

Российское отделение корпорации Microsoft поделилось сведениями о предстоящем тестовом запуске Xbox 360 в нашей стране. Как и говорилось ранее, в рамках пилотной программы распространение консоли будет вестись через компанию «Алион». Уже в ближайшее время Xbox 360 начнут продавать в магазинах розничных сетей М.Видео, «СОЮЗ», Media Markt, «Хит-Зона», «Белый Ветер» и GamePark. Также в Microsoft рассматривают вопрос о расширении партнерской сети.
Что касается цены на систему в нашей стране, она, по словам Алексея Бадаева, директора Департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ в России и странах СНГ корпорации Microsoft, составит около 15 699 рублей за Premium-версию. Напомним, что Premium-издание Xbox 360 от недоступного нам и более дешевого Core-варианта отличает наличие жесткого диска, беспроводного геймпада и гарнитуры в комплекте. В компании «Алион» к предстоящему старту системы относятся с воодушевлением. Как говорит представитель компании Сергей Лукошкин, спрос на Xbox 360 в России существует и уже в течение первого месяца продаж можно ожидать впечатляющих результатов.







ВИБРАЦИЯ ВСЕ ЕЩЕ ВОЗМОЖНА

КОМПАНИЯ SPLITFISH ПРЕДЛАГАЕТ SONY ЗАМЕНУ ТЕХНОЛОГИИ IMMERSION.

Если Sony так уж не хочется делиться с компанией Immersion деньгами и покупать у нее права на функцию вибрации для геймпадов PS3, есть обходной путь. Компания SplitFish уверяет, что ее новая технология Sensor Effects – SensorFX, во-первых, не нарушает лицензионных прав Immersion, а во-вторых, не будет конфликтовать с tilt-сенсорами PS3. То есть, новая технология поможет геймпаду Sixaxis наконец завибрировать. Причем возможен как выпуск отдельной «трясущейся» надстройки, которая подключается к геймпаду через USB, так и полноценного контроллера со встроенной функцией. Правда, на пути вибрации к рукам геймеров есть одно внушительных размеров препятствие – сама Sony. Компания выпустила официальное заявление, в котором говорится буквально следующее: «Мы не вели никаких переговоров со SplitFish и по-прежнему не собираемся оснащать функцией Force Feedback геймпады Sixaxis для нашей PlayStation 3». Если вы вдруг мечтали, что пресловутый Sixaxis все-таки завибрирует, самое время начинать нецензурно ругаться.

SONY НЕ ОТОРВАТЬСЯ

АНАЛИТИКИ УВЕРЕНЫ, ЧТО PS3 НЕ СМОЖЕТ ПОВТОРИТЬ УСПЕХ PS2.

Аналитики из компании Research and Markets опубликовали прогноз состояния игровой индустрии на ближайшие годы. Как считают видевшие будущее исследователи, PlayStation 3 хоть и обгонит к 2010 году конкурентов, но не оторвется от них настолько значительно, как в эпической битве консолей предыдущего поколения.

Research and Markets называет две причины: задержку с европейским стартом PS3 и ранний уход в отрыв Xbox 360. Мы, конечно, не аналитики, но от себя добавим еще высокую цену и пугающую рядовых геймеров любовь PS3 к телевизорам с большой диагональю и поддержкой full-HD. В последнем с нами согласен и глава компании Square Enix, Йоити Вада, отметивший это в недавнем выступлении. Но он же уверен: чем больше появится в домах геймеров дорогих телевизоров, тем выше станут продажи PlayStation 3.

Что до сравнений с предыдущим поколением, такого же результата Sony вряд ли добьется. Продажи PlayStation 2 превысили 111 миллионов, в то время как конкуренты из Microsoft и Nintendo даже вместе не наберут и 50. Сейчас же Xbox 360 безоговорочно лидирует на рынке, умело использовав годичное преимущество, полученное благодаря раннему запуску, а Nintendo Wii уверенной рысью ее нагоняет.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОСАДИ ДЕРЕВО, СОЗДАЙ ИГРУ

ВЕДУЩИЕ РАЗРАБОТЧИКИ УЧАТСЯ РАСТИТЬ ДЕРЕВЬЯ. Компания Interactive Data Visualization сообщает, что в последнее время многие ведущие разработчики игр лицензировали у нее инструмент под названием SpeedTree. Этот набор программ включает в себя библиотеку деревьев и прочей флоры и позволяет создавать до неприличия реалистичную виртуальную растительность и ландшафты. Обычно студии, которые прибегают к услугам SpeedTree, работают с графическим движком Unreal Engine.
На этот раз речь идет о четырех компаниях: Cheyenne Mountain Entertainment, Cryptic Studios, LucasArts и Namco Bandai. Если с первыми двумя все понятно – они делают MMO-проекты Stargate Worlds и Marvel Universe Online соответственно, то с какой целью SpeedTree купили птенцы Джорджа Лукаса и самураи из Namco Bandai – пока загадка.



«МЫ РАЗОЧАРОВАНЫ»

В EA НЕДОВОЛЬНЫ ПРОДАЖАМИ ИГР ДЛЯ PS3.
В Electronic Arts «разочарованы» тем, как продаются игры издательства для PlayStation 3. Виной всему результаты третьего квартала финансового года, по итогам которого EA обогатилась на 41 миллион долларов благодаря продаже 900 тысяч копий PS3-проектов. Если сравнивать эти результаты со статистикой времен запуска Xbox 360, причина недовольства становится ясна: в 2005 году EA удалось реализовать 1.69 миллиона копий игр для консоли Microsoft и выручить с этого 76 миллионов долларов.

BUENA VISTA МЕНЯЕТ НАЗВАНИЕ

ИЗДАТЕЛЯ TUROK ТЕПЕРЬ ЗОВУТ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS.
Disney объявила о переименовании подразделения, ответственного за «игровую» часть бизнеса. Издательство, ранее известное как Buena Vista Games, теперь следует называть Disney Interactive Studios. Компания займется публикацией и распространением проектов, разработанных как самой Disney, так и сторонними компаниями. Например, уже в третьем квартале выйдет новая часть шутера Turok от студии Propaganda Games для консолей нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360.





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Издательство Activision, ожидающее немалых прибылей по итогам замечательного для себя года, подняло прогнозируемый уровень продаж сразу на 30 миллионов долларов в связи со скорым запуском консоли PlayStation 3 в европейском регионе. Такая уверенность крупного издателя косвенно подтверждает, что PS3 от нас с вами теперь точно не убежит: Sony не только не отложит запуск, но и сделает все возможное, чтобы он был успешным.

Издательство Electronic Arts объявило о намерении закрыть студию EA Japan, которая за три года существования отметилась лишь одним проектом – Theme Park DS – да и тот еще не появился на прилавках.
В EA отмечают, что закрытие отделения не означает отказа от разработки игр для Японии: работа со Страной восходящего солнца будет продолжена.







У SQUARE ENIX ВСЕ ПРЕКРАСНО

КОМПАНИЯ ОТЧИТАЛАСЬ ЗА ПЕРВЫЕ ДЕВЯТЬ МЕСЯЦЕВ ФИНАНСОВОГО ГОДА.

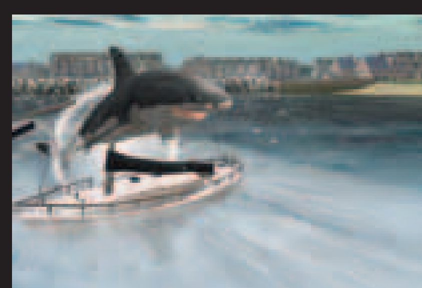
Square Enix опубликовала отчет за первые девять месяцев текущего финансового года и обновила прогноз доходности на весь год. С 1 апреля по 31 декабря 2006 года компании удалось заработать 74.72 млн. долларов при уровне продаж в 1.01 миллиарда. Это совсем чуть-чуть не дотягивает до результатов прошлого года, когда выручка от продажи продукции составила 1.02 миллиарда долларов. Всего Square Enix продала – страшно подумать – 13.11 млн. копий своих игр. 5.64 миллиона раскупили японцы, 5.52 – американцы и 1.89 – европейцы. В список ключевых для благосостояния компании релизов попали Final Fantasy XII (1.66 млн. копий в Северной Америке), Kingdom Hearts II (690 000 копий в Европе), Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (450 000 копий в США, 250 000 – в Европе), Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (450.000 в Европе), Final Fantasy III (950 000 копий в Японии, 340 000 копий в Северной Америке) и Dragon Quest Monsters: Joker (910 000 копий в Японии).
Прогнозируемый доход создателей Final Fantasy и Dragon Quest за весь текущий финансовый год (то есть, к 31 марта 2007 года) составляет 90,33 млн. долларов, а продажи должны достигнуть отметки в 1.31 миллиарда. Пока все отделы компании, за исключением хворающего аркадного направления, чувствуют себя хорошо и приносят Square Enix прибыль.

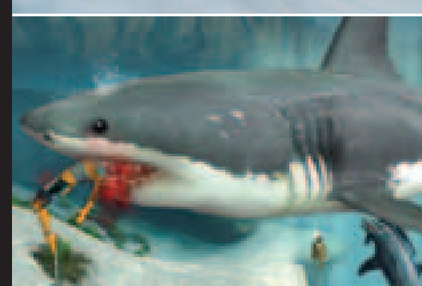
MAJESCO ИДЕТ НА ПОПРАВКУ

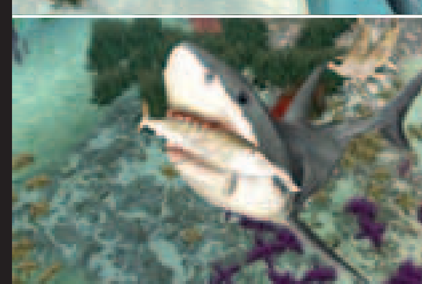
ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ КОМПАНИИ ЗНАЧИТЕЛЬНО СОКРАТИЛИСЬ.



Стратегия Majesco по переходу в сектор бюджетных игр начинает понемногу приносить плоды – финансовый отчет компании за четвертый квартал и весь минувший финансовый год показывает, что ее потери значительно сократились. Так, за последний трехмесячный отрезок Majesco понесла убытки на сумму в 2.9 млн. долларов, что есть сущая мелочь по сравнению с 34 млн., потерянными годом раньше. А за весь год компания выбросила на ветер 5.4 млн., что, опять-таки, не идет ни в какое сравнение с прошлогодними убытками в размере 72 млн.
При этом в четвертом квартале, который завершился для компании 31 октября 2006, продажи игр компании резко скакнули вверх и составили 21.5 млн. долларов. Для сравнения: годом раньше этот показатель равнялся всего-то 4.6 млн. Самыми успешными проектами компании в прошлом году стали «карманная» Cooking Mama (DS) и игра про голодных рыб Jaws Unleashed. Последняя разошлась тиражом в 600 тысяч копий, чем немало способствовала финансовому оздоровлению компании.
В будущее Majesco смотрит без особой радости, ожидая в новом году снижения продаж. Впрочем, аналитики предполагают, что у нее все же есть шансы пережить его без особых потрясений благодаря восьми играм для консолей Nintendo (пять для DS и три для Wii). Если хотя бы одна из них доберется до планки в сто тысяч проданных копий, все у Majesco будет хорошо.









Акелла
RPG
Silverfall
Волшебный мир Нельвё уже никогда небудет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.
8 самобытных рас на выбор
Необычный и увлекательный сюжет
У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
Прорва побочных квестов!
От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
PhysX by ageia
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

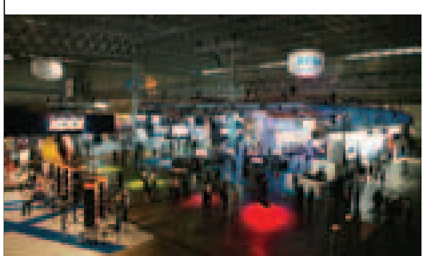
XBOX LIVE ПОБЕЖДАЕТ ПРЕСТУПНОСТЬ

СЕТЕВАЯ СЛУЖБА MICROSOFT ПОМОГАЕТ ФБР. ФБР закрыло одну из школ в американском штате Огайо после того, как получило информацию, что один из учеников собирается принести в учебное заведение пистолет.

Потенциальный злоумышленник проболтался об этом знакомому из Флориды, когда общался с ним через чат службы Xbox Live. Сознательный отец обитателя солнечного штата незамедлительно сообщил об услышанном в полицию, в результате чего ФБР изъяло «оружие, Xbox и прочие доказательства». То есть, если вы надумаете делиться планами по захвату мира с друзьями через Xbox Live, имейте в виду: через какое-то время в вашу дверь могут постучать ФБР, Робокоп с Бэтменом и освободительная американская армия верхом на танках.

TGS РАСШИРЯЕТСЯ

В НЫНЕШНЕМ ГОДУ ВЫСТАВКА БУДЕТ ПРОХОДИТЬ ЧЕТЫРЕ ДНЯ. Японская организация CESA объявила даты проведения очередной выставки Tokyo Game Show. И, вот ведь приятный сюрприз для тех, кто будет там работать (в том числе, и журналистов «Страны Игр»): TGS'07 будет проводиться не три дня, как бывало раньше, а все четыре, причем дополнительный день отдан именно труженикам индустрии. Рядовых геймеров, как и в предыдущем году, пустят на мероприятие только в два последних дня. Пройдет очередная TGS с 20 по 23 сентября включительно.



SEGA SAMMY ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ

SONIC THE HEDGEHOG И RYU GA GOTOKU 2 НЕ ВИНОВАТЫ. Пока многие издатели купаются в деньгах, свалившихся на них в новогодние праздники, титаническому холдингу Sega Sammy не до смеха: по итогам за девять месяцев текущего финансового года (с апреля по декабрь 2006) зафиксировано падение прибыли на 23 процента. Ехидные ненавистники быстрых и колючих животных могут предположить, что во всем виноват синий еж Соник, хотя это не так. Sega и ее игровое подразделение на этот раз ни в чем не виноваты: ко дну компанию потянула Sammy, чей основной бизнес – игровые автоматы патинко – не принес ожидаемых результатов.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Activision огласила предварительные результаты третьего квартала текущего финансового года, который завершился для компании 31 декабря. Согласно им, валовой доход издательства составляет 822.8 млн. долларов благодаря неожиданно высоким продажам игр. Для сравнения: в прошлом году за тот же срок Activision удалось продать товаров на сумму в 816.2 млн. долларов.

Брайан Ли, который долгое время занимал в Microsoft пост заместителя «мистера Xbox» Робби Баха, а затем перешел вместе с Джеем Аллардом в отделение, работающее над медиаплеером Zune, собирается покинуть корпорацию в ближайшем будущем. В качестве причины его ухода в Microsoft называют «личные мотивы»; куда Брайан намерен приложить свои знания и опыт в будущем, не сообщается.



EBAY ВИРТУАЛЬНЫМ НЕ ТОРГУЕТ

АУКЦИОН EBAY ЗАПРЕЩАЕТ ПРОДАЖУ ВИРТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ.

Известный аукцион eBay намерен запретить на своей территории торговлю любой виртуальной собственностью, объясняя это тем, что подобные действия нарушают правила пользования службой. Речь идет о пункте, гласящем, что «продавец обязан быть владельцем собственности, которой торгует, или же иметь подтвержденное владельцем разрешение на распространение этой собственности». Иначе говоря, вы можете сколько угодно называть «своим» персонажа или раритетный предмет из какой-нибудь MMORPG, но формальным их хозяином является компания-создатель игры. А значит, и продавать своего раскачанного до максимального уровня героя (виртуальный дом, волшебный меч и так далее) на eBay вы никакого права не имеете.

Столь решительные действия аукциона нанесут весьма чувствительный удар по кошелькам тех геймеров, что зарабатывали на жизнь добычей виртуальных «рулезов» и последующей продажей их через eBay. Хотя стороннему человеку подобный бизнес и может показаться глупостью, всерьез занимающиеся им люди зарабатывают весьма существенные суммы. При этом многие содержащие MMO-сервера игровые компании пытаются бороться с продажей виртуального барахла за реальные деньги, но пока у них мало что получается. И одно лишь решение eBay избежать возможных недоразумений с владельцами авторских прав не поможет исправить дело.

У SONY ВСЕ НЕ ТАК ПЛОХО

ДОХОДЫ КОМПАНИИ ПРЕВЫСИЛИ ОЖИДАНИЯ АНАЛИТИКОВ.

Не успели аналитики напророчить Sony трудные времена и снижение прибылей сразу наполовину из-за затрат на производство и продвижение консоли PlayStation 3, как компания выпустила финансовый отчет за третий квартал текущего финансового года, которым изрядно удивила тех, кто уже заготовил речи на тему «как запуск игровой платформы может погубить даже самую крупную компанию». Да, чистая прибыль Sony упала, но упала она не на 50, а всего на 5%. При этом валовой доход компании вырос почти на 10%, а ее прогноз по доходности на весь нынешний год увеличился с 0.66 до 0.9 миллиарда американских долларов.

Разумеется, игровое отделение компании звезд с неба не хватало. Расходы на запуск PS3 действительно очень высоки, что и привело к убыткам в размере 0.44 миллиарда долларов. Но Sony – компания не маленькая и благодаря другим своим направлениям (Sony Pictures, Sony Ericcson, Sony Vaio, Sony Bravia, Sony Cybershot и т.д. и т.п.) перенесет такие расходы безболезненно.

Что касается PlayStation 3, она, по словам представителей Sony, стала самой быстро распространяемой консолью семейства PlayStation. Компании удалось отгрузить распространителям 1.84 миллиона экземпляров системы, а количество проданных игр перевалило уже за 5 миллионов.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

GRIM GRIMOIRE ВЫХОДИТ В ЯПОНИИ

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА НОВОЙ ИГРЫ ОТ NIPPON ICHI.

Нежно любимая публикой компания Nippon Ichi спешит доставить поклонникам стратегических RPG новинку: Grim Grimoire для PlayStation 2. Как сообщают издатели, 12 апреля игра почтит своим присутствием японские магазины. По заведенной в Nippon Ichi традиции (так компания поступала, например, при запуске в Японии Soul Cradle: Sekai wo Kurau Mono для все той же PS2), часть тиража укомплектована саундтреком. Кстати, над мелодиями Grim Grimoire работал не кто иной, как композитор Final Fantasy Tactics и Final Fantasy XII, Хитоси Сакимото.



REVENANT WINGS



ОЧЕРЕДНАЯ FF XII ГОТОВА К ВЫХОДУ В СВЕТ.

Компания Square Enix сообщает, что очередная представительница серии Final Fantasy – Revenant Wings для Nintendo DS – появится в продаже на территории Японии 26 апреля. Об американском и европейском релизе пока ничего не слышно, что не мешает нам радоваться за потомков самураев. Им же, кстати, вдобавок достанется и маленький подарок: возможность купить специальную версию Nintendo DS lite с логотипом Revenant Wings на крышке. Тематическая консоль доберется до магазинов одновременно с игрой.

ОДИН И ЕГО СФЕРА

ДЛЯ ЯПОНИИ И АМЕРИКИ АНОНСИРОВАНА НОВАЯ RPG.

Американское отделение компании Atlus не позволит соотечественникам завидовать японским геймерам и уже готовит для них локализацию свежеанонсированной RPG. Odin Sphere для PlayStation 2 является продолжением проекта Princess Crown, выпущенного в 1997 году для Sega Saturn. Разработкой занимается студия Vanillaware. Как нетрудно догадаться по названию, в игре не обойдется без бога Одина и яростных валькирий.

В Японии выход Odin Sphere состоится 17 мая. Если верить Atlus, до Штатов она доберется не менее резво и появится в магазинах до конца весны.





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

The Legend of Zelda: Twilight Princess стала первым миллионером в рядах проектов для Nintendo Wii. Об этом сообщила публике представительница американского отделения Nintendo, Перрин Каплан, отметив, что в одних только Штатах геймеры расхватали миллион копий игры.

Хиромити Танака из Square Enix в одном из интервью сообщил, что компания ведет работу над новой MMORPG. Пока заявлены варианты для Windows Vista и Xbox 360, но выпуск версии для PlayStation 3 также возможен.









.HACK//ОПЯТЬ

NAMCO BANDAI ГОТОВИТСЯ К АМЕРИКАНСКОМУ ЗАПУСКУ .HACK//G.U.VOL. 2.

Идея существования виртуального мира в виртуальном мире так понравилась руководству Namco Bandai, что компания не устает клепать все новые и новые проекты на ее основе. Самые прозорливые наши читатели уже догадались, что японская компания публично рассуждала об очередной части action-RPG .hack. Как сообщают представители американского отделения Namco Bandai, .hack//G.U.Vol. 2: Reminisce (интересно, они сами-то могут это написать с первого раза без ошибок?) выйдет в Штатах исключительно для консоли PlayStation 2 летом. В Японии, как и всегда, эта игра появилась еще в прошлом году.

Приняв эстафету у .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth, Reminisce продолжит рассказ о приключениях паренька Хасео и его многочисленных друзей, развлекающихся избиением монстров в виртуальном мире не менее виртуальной MMORPG под названием The World. Благополучно завершив финальную битву в первой части игры, банда вдруг выясняет, что не может отключиться от The World и вернуться в реальность. Чтобы вырваться на свободу, герои начинают с бешеной скоростью носиться по серверам, пытаясь исправить дыры в программном коде.

НЕРАЗБИТЫЕ СЕРДЦА

10 МИЛЛИОНОВ КОПИЙ KINGDOM HEARTS ВЫПУЩЕНО ПО ВСЕМУ МИРУ.

Square Enix и Buena Vista Games (она же Disney Interactive Studios) счастливы сообщить, что суммарный тираж игр сериала Kingdom Hearts превысил десять миллионов копий – именно столько компании уже успели отгрузить распространителям.

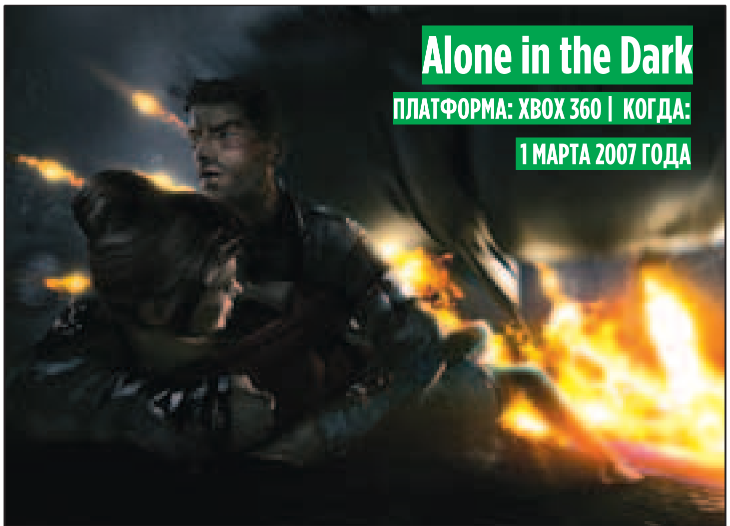
«Когда мы только готовили Kingdom Hearts к запуску, то и представить не могли, что сериал доберется до отметки в 10 миллионов копий так быстро, – восхищается собственными достижениями продюсер KH Синдзи Хасимото. – Мы очень благодарны поклонникам за поддержку и надеемся радовать их столь же интересными играми и впредь».

Вероятно, надежды господина Хасимото сбудутся не в ближайшие месяцы: продолжение Kingdom Hearts хоть и успело обрасти слухами, но пока не обрело четких черт: неизвестно даже, на какой платформе (или, может быть, платформах?) выйдет третья часть.

Что касается уже выпущенных игр, среди них самой выдающейся оказалась оригинальная Kingdom Hearts: 5.6 миллионов копий разошлись по всему миру. Почетное второе место занимает ее прямой потомок Kingdom Hearts II, успевшая к сегодняшнему дню добраться до отметки в 3.5 миллиона копий. На последнем месте Kingdom Hearts: Chain of Memories для GBA с 1.5 миллионами – тоже впечатляющий результат.







При создании новой части Alone in the Dark разработчики пошли по оригинальному пути, обратившись за вдохновением не к громких кинолентам, а телесериалам. Игра представляет собой импровизированный сезон подобного сериала – то есть, делится на отрывки продолжительностью 30-40 минут каждый. Начинается новый эпизод с краткого пересказа предшествующих событий, а завершается, как говорится, «на самом интересном месте», щекоча нервы игроку и демонстрируя завлекательные кадры из следующего эпизода.



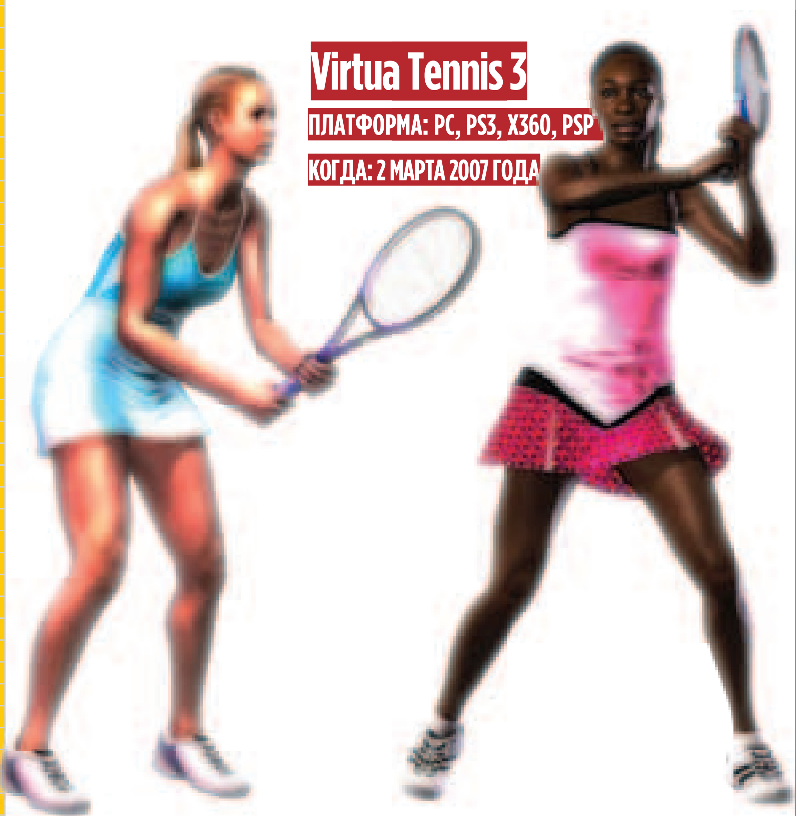


График выхода лучших игр на ближайшие три недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие три недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✓	02.03	Jade Empire: Special Edition	2K Games	Европа
✓	02.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	02.03	The Sims 2 Seasons	Electronic Arts	Европа
✓	02.03	Titan Quest: Immortal Throne	THQ	Европа
✓	02.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа
✓	06.03	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
	09.03	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Европа
	09.03	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ascaron	Европа
	09.03	Silverfall	Koch Media	Европа
✓	09.03	TrackMania Sunrise eXtreme	Enlight	Европа
✓	09.03	TrackMania United	93 Game Studio	Европа
	13.03	911: First Responders	Atari	США
	13.03	Making History: The Calm and the Storm	Strategy First	США
	13.03	Sparta: Ancient Wars	Eidos	США
	13.03	The Sacred Rings	Adventure Company	США
	16.03	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	Европа
✓	20.03	Driver: Parallel Lines	Atari	США
	20.03	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США

PLAYSTATION 2

✓	02.03	Dancing Stage: SuperNOVA	Konami	Европа
✓	02.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
	05.03	The Red Star	Take Two	США
✓	06.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	США
	09.03	Champion Manager 2007	Eidos	Европа
	09.03	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Европа
✓	09.03	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	Европа
	09.03	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Европа
✓ (хит)	13.03	God of War II	SCEA	США
	16.03	Pimp My Ride	Activision	Европа
	16.03	Saint Seiya: The Hades	Namco Bandai	Европа
✓	16.03	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Европа
	20.03	Shining Force EXA	Sega	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США

PLAYSTATION 3

✓	01.03	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	США
✓	06.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	США
✓	06.03	MotorStorm	SCEA	США
	06.03	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	США
	13.03	F.E.A.R.	Vivendi	США
✓	13.03	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	США
	20.03	Armored Core 4	Sega	США
	20.03	The Godfather: Don's Edition	Electronic Arts	США
✓	20.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	США
✓	20.03	Virtua Tennis 3	Sega	США

Wii

✓	02.03	Sonic and the Secret Rings	Sega	Европа
	02.03	The Ant Bully	Midway	Европа
	16.03	SSX Blur	Electronic Arts	Европа
	16.03	The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway	Европа

✓ (хит) Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Medal of Honor: Airborne

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 6 МАРТА 2007 ГОДА



Battlefield: Bad Company

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 1 МАРТА 2007 ГОДА

Разработчики новой части известного мультиплеерного FPS-сериала для консолей нового поколения решили сделать акцент на... одиночную игру. Главная заявленная особенность игры – на 90% разрушаемое поле боя. Прямо скажем, не верится; в Black ведь тоже нам обещали подобное. Впрочем, если Bad Company будет выглядеть на PS3 и Xbox 360 так же хорошо, как Black – на консолях уходящего поколения, в нее стоит играть уже хотя бы ради услады глаз. В конце концов, большие пушки, красивые взрывы и кинематографичность действа, в наличии которых мы не сомневаемся, располагают.

	20.03	Cooking Mama: Cook Off	Majesco	США
✓	20.03	Driver: Parallel Lines	Atari	США

XBOX 360

	01.03	Alone in the Dark	Atari	США
✓	01.03	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	США
✓	06.03	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
	06.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
✓	09.03	Bullet Witch	Atari	Европа
✓	09.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	Европа
✓	09.03	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
	16.03	Pimp My Ride	Activision	Европа
✓	16.03	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Европа
	20.03	Armored Core 4	Sega	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США
✓	20.03	Virtua Tennis 3	Sega	США

NINTENDO DS

✓	01.03	Elite Beat Agents	Nintendo	Европа
	01.03	Ultimate Brain Games	Telegames	США
	01.03	Ultimate Card Games	Telegames	США
	02.03	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
	02.03	Danny Phantom Urban Jungle	THQ	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
✓	05.03	Wario: Master of Disguise	Nintendo	США
	06.03	ATV / Monster Truck Mayhem	Destination	США
✓	06.03	Mind Quiz	Ubisoft	Европа
✓	09.03	Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	Европа
	09.03	Garfield's Nightmare	Game Factory	Европа
✓	09.03	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	Европа
✓	16.03	Lunar Knights	Konami	Европа
✓	16.03	Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	Европа
	16.03	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
	16.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	16.03	Shrek Smash and Crash	Activision	Европа
	16.03	Spectrobes	Disney	Европа
	19.03	Custom Robo Arena	Nintendo	США
	20.03	Steel Horizon	Konami	США

PSP

	02.03	Pocket Pool	Conspiracy	Европа
	02.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
	02.03	Yu-Gi-Oh! GX Tag Battle	Konami	Европа
✓	06.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	США
	06.03	Pimp My Ride	Activision	США
	09.03	Championship Manager 2007	Eidos	Европа
	09.03	The Hustle: Detroit Streets	Deep Silver	Европа
✓	13.03	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	США
	13.03	Coded Arms: Contagion	Konami	США
	16.03	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	Европа
	16.03	M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes	Vivendi	Европа
	16.03	Pimp My Ride	Activision	Европа
	16.03	Sid Meier's Pirates!	2K Games	Европа
	16.03	Tony Hawk's Project 8	Activision	США
	20.03	Full Auto 2: Battlelines	Sega	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США
✓	20.03	Virtua Tennis 3	Sega	США



Silverfall

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 9 МАРТА 2007 ГОДА

Wario: Master of Disguise

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 5 МАРТА 2007 ГОДА



Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

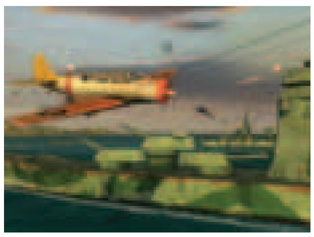
Давайте начнем с юмора: Grand Theft Auto: San Andreas вышла в Японии. Да, через два с лишним года после даже европейского релиза – словно издеваясь над обитателями Страны восходящего солнца, которые все самые интересные консольные проекты обычно получают первыми. San Andreas, впрочем, – одна из лучших игр для PS2, и японцы это оценили: за три дня она продалась, как видно, лучше, чем все остальные игры за неделю. Среди них можно отметить три успешные новинки для DS: стратегию San Goku Shi Taisen, сборник японских кроссвордов Picross DS и увлекательный квест Wish Room: Tenshi no Kioku, нам известный как Hotel Dusk: Room 215.
В Великобритании, помимо захватившего первое место долгостроя Battlestations: Midway, успехом пользуется игра по мотивам комедийного шоу Little Britain. Ах, этот английский юмор! Удивительным образом на пятое место в британском чарте продаж прокралась Sega Mega Drive Collection. Неужели подданные Ее Высочества так соскучились по 16-битным временам?
В отечественных консольных «горячих десятках» – привычное и приевшееся постоянство. Black и Vice City Stories явно не собираются нас покидать. На PC появилось дополнение к успешному EverQuest II – и вмиг завоевало сердца и кошельки народных масс; в джевел-версиях вышли Civilization IV: Warlords и Maelstrom.



Войны древности: Спарта
ПЛАТФОРМА: PC

Европейский хит-парад





1	Battlestations: Midway	Eidos
2	Little Britain: The Video Game	Mastertronic
3	FIFA 07	Electronic Arts
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami
5	Sega Mega Drive Collection	Sega
6	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
7	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
8	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
9	New Super Mario Bros.	Nintendo
10	Cars	THQ

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





1	Grand Theft Auto: San Andreas	Capcom	PS2
2	Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	DS
3	San Goku Shi Taisen DS	Sega	DS
4	Picross DS	Nintendo	DS
5	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	DS
6	Wii Sports	Nintendo	Wii
7	Wario: Master of Disguise	Nintendo	DS
8	Wii Play	Nintendo	Wii
9	Pachitte Chonmage Tatsujin 10: Pachinko Fuyu no Sonata	Hack Berry	PS2
10	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

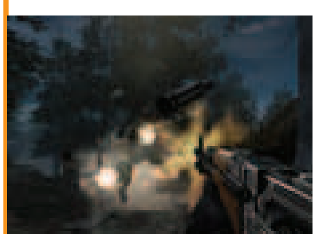
Инструкция по применению

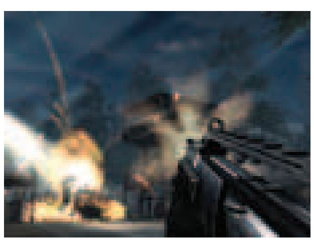
С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

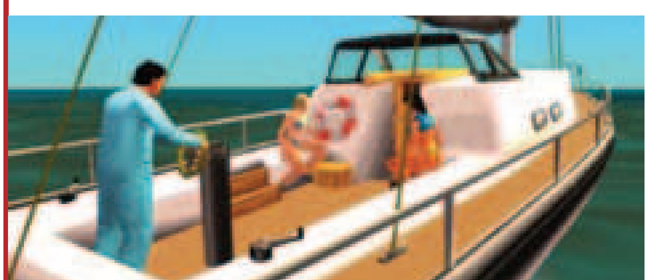




1	Black
2	Gran Turismo 4
3	Resident Evil 4
4	Killzone (русская версия)
5	FIFA 07 (русская версия)
6	Grand Theft Auto: San Andreas
7	Sonic Heroes
8	Tekken 5
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент
10	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
2	Tekken: Dark Resurrection
3	LocoRoco (русская версия)
4	Killzone: Освобождение
5	Daxter
6	Killzone: Liberation
7	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
8	Need for Speed Carbon: Own the City
9	Эрагон
10	FIFA 07

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



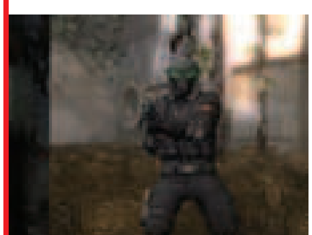

=	1	Black
=	2	Need for Speed: Most Wanted
▲	3	Gran Turismo 4
▼	4	Tekken 5
▼	5	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▲	6	Killzone
▲	7	Need for Speed Carbon
▼	8	Grand Theft Auto: San Andreas
=	9	FIFA 07
■	10	Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной Агент

PC (Box)




■	1	EverQuest II + Echoes of Faydwer
▼	2	World of Warcraft: The Burning Crusade
=	3	World of Warcraft
=	4	Medieval 2: Total War (русская версия)
▼	5	The Sims 2: Питомцы
▼	6	Need for Speed Carbon
▲	7	The Sims 2: Ночная жизнь
▼	8	Battlefield 2142 (русская версия)
▼	9	The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
▲	10	The Sims 2: Бизнес

PC (Jewel)




=	1	Инстинкт
■	2	Sid Meier's Civilization IV: Warlords
▼	3	Dark Messiah of Might and Magic
■	4	Maelstrom
■	5	Спецназ: Проект «Волк»
▼	6	ArmA: Armed Assault
▼	7	Войны древности: Спарта
▲	8	Gothic 3
▼	9	Neverwinter Nights 2
▼	10	Warhammer: Mark of Chaos

PSP

=	1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
=	2	Tekken: Dark Resurrection
=	3	Need for Speed Carbon: Own the CIty
=	4	Sonic Rivals
▲	5	The Sims 2: Pets
▲	6	Killzone: Освобождение
▼	7	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▲	8	Harry Potter and the Goblet of Fire
▼	9	Medal of Honor Heroes
▼	10	Эрагон

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ГЛАВНАЯ БЕДА СУЩЕСТВУЮЩЕГО ФОРМАТА DVD VIDEO – НЕСПОСОБНОСТЬ ПЕРЕДАТЬ ВАМ ОРИГИНАЛЬНУЮ КАРТИНКУ С КОНСОЛЕЙ ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ В HD-ФОРМАТЕ. В СИЛУ ДАННЫХ ТЕХНИЧЕСКИХ ОГРАНИЧЕНИЙ ВИДЕООБЗОР И ТАК ДОСТАТОЧНО НЕВЗРАЧНОЙ RESISTANCE: FALL OF MAN ВРЯД ЛИ СМОЖЕТ ЧЕМ-ТО ПОРАЗИТЬ, И УЖ ТЕМ БОЛЕЕ ПОДВИГНУТЬ НА ПОКУПКУ PLAYSTATION 3. С ИГРАМИ ДЛЯ WII ДРУГАЯ БЕДА. НА ВИД WII SPORTS И WII PLAY АБСОЛЮТНО ПРОСТЕНЬКИЕ ИГРУШКИ, КОТОРЫЕ НА ДРУГОЙ ПЛАТФОРМЕ И ВЫПУСКАТЬ-ТО ПОСТЕСНЯЛИСЬ БЫ. НО ГЛАВНОЕ В НИХ – РЕВОЛЮЦИОННОЕ УПРАВЛЕНИЕ. И ВОТ КАК, СПРАШИВАЕТСЯ, ПЕРЕДАТЬ ЭТИ НЕЗАБЫВАЕМЫЕ ОЩУЩЕНИЯ? К СЧАСТЬЮ, ОСТАЛЬНЫМ МАТЕРИАЛАМ ДИСКА ВСЕГО ХВАТАЕТ: ВЫ В ПОЛНОЙ МЕРЕ РАЗДЕЛИТЕ И НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ БИТВЫ С ОЖИВШИМ КОЛОССОМ РОДОССКИМ В СВЕЖЕЙ ДЕМКЕ GOD OF WAR II, И ПРЕЛЕСТЬ МУЗЫКАЛЬНОГО ВЫПУСКА «БАНЗАЯ». // SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ

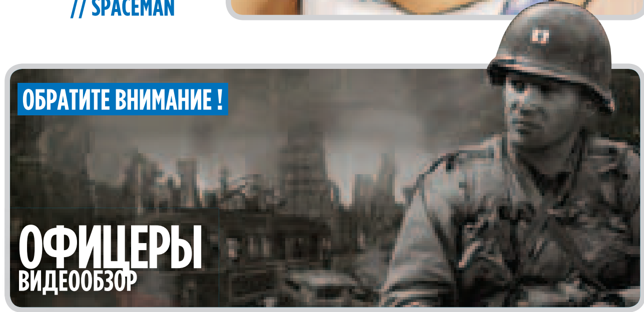


ВСЕГО **3** ВИДЕОПРЕВЬЮ

РОВНО **6** ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО **4** КЛИПА В «БАНЗАЕ!»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ !



ОФИЦЕРЫ
ВИДЕООБЗОР

ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Медленно, но верно близится к концу наш третий игрофильм. Впереди вас ждет ожесточенная командная гонка – Снейк с Евой на мотоцикле против Волгина на Шагоходе – с обязательными перестрелками и сочными взрывами.
Интересно, а не замышляет ли Кодзима создание Metal Gear Racing? А что такого?



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



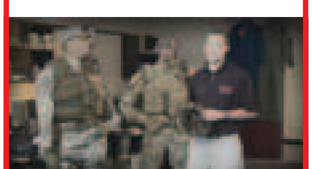




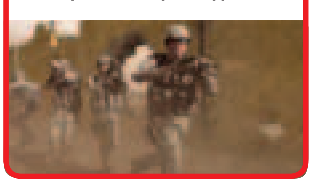
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHER 2
ЧАСТЬ 2



Второй выпуск дневников разработчиков посвящен оборудованию и вооружению «солдат будущего». Нам расскажут о новых возможностях кросс-кома для более точного управления бронетехникой и разведывательным дроном, об улучшениях в искусственном интеллекте врагов и напарников и об игровом оружии.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- After Burner: Black Falcon PSP
- Jade Empire: Special Edition PC
- Darkfall PC
- Manhunt 2 Wii PS2 PSP
- Pirates of the Caribbean Online PC
- Pirates of the Burning Sea PC
- Sacred 2: Fallen Angel PC
- Titan Quest: Immortal Throne PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- The Godfather: Blackhand Edition Wii
- NBA Street Homecourt PS3 Xbox 360
- Shining Force Exa PS2

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Resistance: Fall of Man PS3
- Wii Sports Wii
- Wii Play Wii
- Европа 3 PC
- Офицеры PC
- Восхождение на трон PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Battlefield 2142: Northern Strike PC
- Def Jam: Icon PS3 Xbox 360
- flOw PS3

БАНЗАЙ:
- Gackt – No ni Saku Hana no Youni (клип)
- Morning Musume – The Peace! (клип)
- Utada Hikaru – This Is Love (клип)
- Olivia – Wish (клип)

SPECIAL:
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- Дневники разработчиков Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Косплей сценки с аниме-фестиваля «Аниматрица»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска



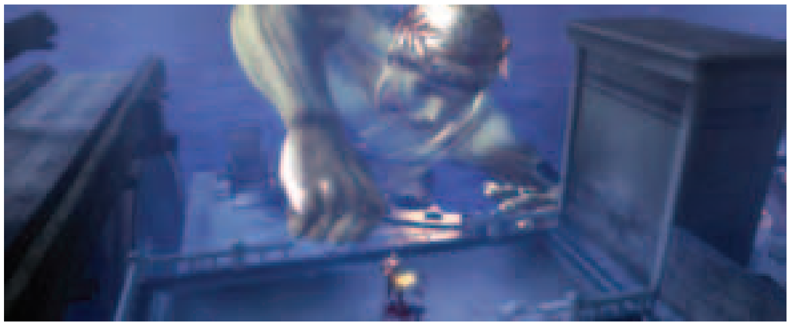
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

GOD OF WAR II

Демо-тест

«Богов войны мало не бывает», – решили мы, получив вторую демоверсию игры. Итак, если вы уже с выходом PS3 и Xbox 360 списали старушку PlayStation 2 в утиль – вы жестоко ошиблись. Представленный уровень с гигантским колоссом просто поражает воображение. К тому же, в демке нам намекнули, какие бонусы стоит ждать в игре, но здесь мы вам не расскажем, смотрите наш ролик. Ну и в довершение – не попавший в прошлый номер дневник разработчиков перекочевал на видеочасть в отличном качестве. Слава Кратосу!



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

BATTLEFIELD 2142: THE NORTHERN STRIKE PC

трейлер

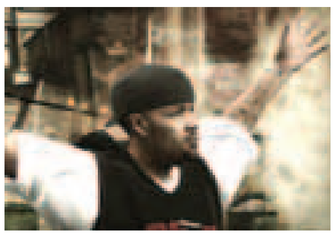
Второй срежиссированный на движке игры ролик, показывающий нелегкие отношения Европейского Союза и Паназиатской Коалиции – с засадами, перестрелками и победой... а вот не скажем чьей!



DEF JAM: ICON PS3 XBOX 360

геймплей

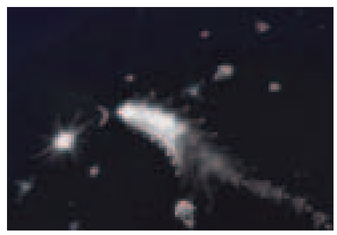
Что будет, если двух афроамериканцев поместить в роскошный пентхаус? Данный ролик наглядно демонстрирует: сломанный рояль, разбитые столы, выбитые окна и пожар...



FLOW PS3

трейлер

Простой, но сногсшибательный взгляд на эволюцию. По геймплею – весьма незатейливая, но потрясающе стильная игра, с завороаживающей графикой и музыкой.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

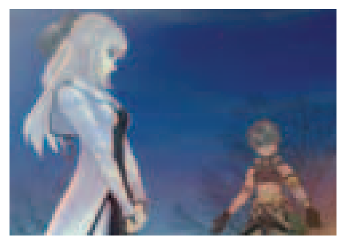
THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION WII

Хочется самолично помахать кулаками и почувствовать в руках тяжелый «Томпсон»?



SHINING FORCE EXA PS2

Нас так распирало от любопытства, что мы принялись играть в японскую версию.

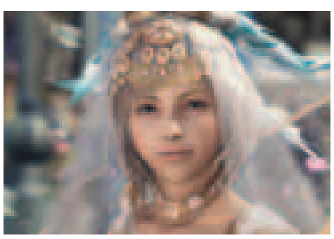


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

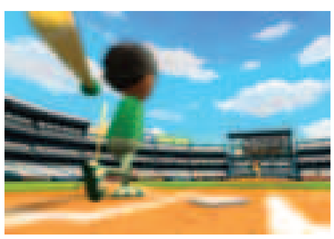
FINAL FANTASY XII PS2

Самая популярная и самая долгожданная ролевая игра последних лет наконец-то добралась до Европы.



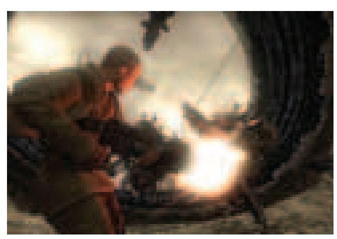
WII SPORTS WII

Настоящий виртуальный спорт или пособие начинающего домашнего вандала?



RESISTANCE: FALL OF MAN PS3

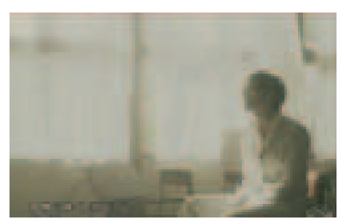
Игра, призванная поражать умы, вызвала ожесточенные споры в редакции.



БАНЗАЙ

GACKT – NO NI SAKU HANA NO YO NI клип

Клип на свежую композицию Камуи Гакта, одного из самых известных японских рокеров. Песня называется No ni Saku Hana no Yo Ni.



OLIVIA – WISH клип

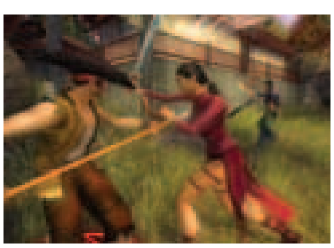
Официальный анимационный клип на песню Wish, звучавшую во втором опенинге аниме Nana в исполнении певицы Оливии.



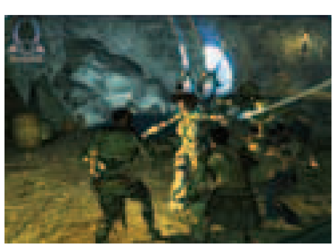
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

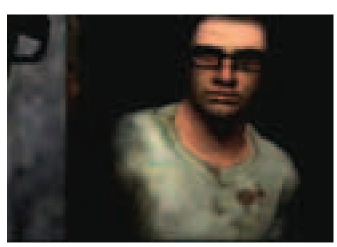
JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION PC



SACRED 2: FALLEN ANGEL PC



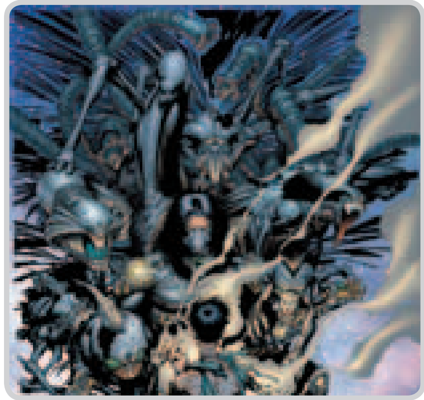
MANHUNT 2 WII PS2 PSP



• After Burner: Black Falcon PSP • Jade Empire: Special Edition PC • Darkfall PC • Manhunt 2 Wii PS2 PSP • Pirates of the Caribbean Online PC • Pirates of the Burning Sea PC • Sacred 2: Fallen Angel PC • Titan Quest: Immortal Throne PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



ПОМНИТЕ, КАК В ДАЛЕКОМ 1997 ГОДУ TOTAL ANNIHILATION ПОРАЖАЛА ТАКИМ ПРОСТЫМ, НО КРАЙНЕ ЗАТЯГИВАЮЩИМ ГЕЙМПЛЕЕМ (И, КОНЕЧНО ЖЕ, НАСТОЯЩИМИ ТРЕХМЕРНЫМИ ЮНИТАМИ)? ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ, И КРИС РОБЕРТС ВЫПУСТИЛ SUPREME COMMANDER – «ВСЕ ТО ЖЕ САМОЕ, ТОЛЬКО НАМНОГО МАСШТАБНЕЕ». И ДАБЫ КАЖДЫЙ СМОГ ЛИЧНО В ЭТОМ УБЕДИТЬСЯ, МЫ ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК ЕЩЕ И ДЕМКУ СТАРОЙ-ДОБРОЙ TOTAL ANNIHILATION. НУ А ФАНАТОВ ТВОРЧЕСТВА МЭТА ГРЕНИНГА В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN ЖДЕТ УЖЕ ПОЛНОЦЕННЫЙ ТРЕЙЛЕР ПОЛНОМЕТРАЖНЫХ «СИМПСОНОВ». ТВОРЯЩЕЕСЯ ТАМ БЕЗУМИЕ СЛОЖНО ОПИСАТЬ СЛОВАМИ – ЭТО НАДО ВИДЕТЬ! КРОМЕ ТОГО, С ГРЕНИНГОМ У НАС СОСЕДСТВУЮТ И РОДРИГЕС В ОБНИМКУ С ТАРАНТИНО, И НЕСТАРЕЮЩИЙ БРЮС УИЛЛИС, И ВСЯКИЕ ГЛАЗАСТЫЕ, НО ОЧЕНЬ НЕДРУЖЕЛЮБНЫЕ ХОЛМИКИ. ПРОДОЛЖАЯ ТЕМУ ВИДЕО, НО НА ЭТОТ РАЗ ИГРОВОГО: ФАНАТЫ ПОПУЛЯРНЕЙШЕГО ФАЙТИНГ-СЕРИАЛА TEKKEN, ГОТОВЬТЕСЬ! ВАС ЖДЕТ ПЕРВОЕ ГЕЙМПЛЕЙНОЕ ВИДЕО ИЗ ШЕСТОЙ ЧАСТИ, В КОТОРОМ ЗАСВЕТИЛИСЬ ОБА НОВЫХ ПЕРСОНАЖА. ДА И КРАТОС НЕ ДРЕМЛЕТ: ПРОРУБИЛСЯ ДАЖЕ НА PC-ЧАСТЬ ДИСКА В ВИДЕ ОЧЕРЕДНОГО ТРЕЙЛЕРА. //А.УСТИНОВ

НА PC-Части



РОЛИКИ К 10 ИГРАМ

ТРЕЙЛЕРЫ К 5 ФИЛЬМАМ

БОЛЕЕ 1 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

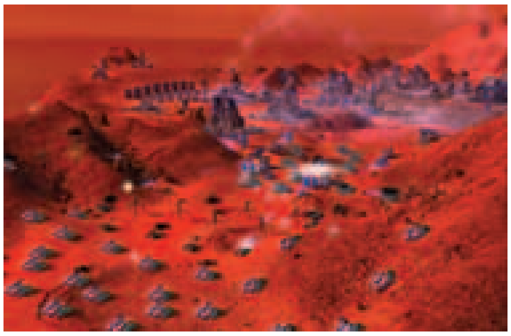


МОДИФИКАЦИЯ
MATT04 V1.0 (FAR CRY)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

SUPREME COMMANDER

Очередное творение Криса Тейлора, создателя Total Annihilation. Демоверсия Supreme Commander позволит оценить стратегическую и тактическую начинку одной из самых ожидаемых стратегий 2007 года.
Здесь вам доступна одна из первых миссий кампании за нацию Cybran. Также открыт режим skirmish, в котором можно посостязаться с компьютерным оппонентом на карте Finn's Revenge с тремя уровнями сложности. Бои разворачиваются не только на суше, но и на море, и даже в небе! Это способствует серьезному расширению круга тактических приемов.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИИ:
- Supreme Commander
- Sam & Max Episode 3

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- F.E.A.R.
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000 Dawn of War
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- ATI Catalyst 7.2 Vista (beta)
- Forceware Vista 100.64
- nForce 590 SLI AMD Vista 32-Bit
- nForce 590 SLI Intel Vista 32-Bit

ПАТЧИ:
- Doom 3 v1.3.1 EN
- Gothic III v1.12 RU
- Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate 2.1 RU
- Neverwinter Nights 2 v1.04 RU
- World of Warcraft 2.0.6 - 2.0.8

SHAREWARE:
- Battle Squad 1.0
- Counter-Strike 2D 0.1.0.3
- Dice Trip 1.0
- Domino Ace 1.0
- MahJong Ace 1.0
- PocketSlay 2.0
- Tubex 1.0

СОФТ:
- NOD32 2.70.31
- RemoveIT Pro XT SE 02.12.2007
- WinPatrol 11.1.207
- Acoustica CD/DVD Label Maker 3.04
- ArtCursors 5.16
- D3DGear 1.81
- Paint.NET 3.0
- GetRight Pro 6.2
- GreenBrowser 3.8.0212
- DeviceLock 6.1 build 7189
- EF Commander XP 5.81
- OK Print Watch 4.1.952
- The Mop 4.12
- Aurora Media Workshop 3.3.28
- Blaze Media Pro 7.1
- eXtreme Movie Manager 5.7.5.0
- FFDShow MPEG-4 Video Decoder 2007-02-09
- VideoCharge 3.7.4
- VirtualDub 1.7.1
- WM Recorder 11.2
- BGEye 3.0.2.8
- jv16 PowerTools 2007 1.7
- PcBoost 3.02.12.2007
- SuperRam 5.02.12.2007
- XPlite и 2000lite 1.9

WIDESCREEN:
- Сипсоны в кино
- Гриндхаус
- Крепкий орешек 4
- Типа крутые легавые
- У холмов есть глаза 2

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Tekken 6 PS3
- God of War II PS2
- Burnout Dominator PS2 PSP
- Jade Empire: Special Edition PC
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl PC
- .hack//G.U. vol. 2//Reminisce PS2
- Spectrobes DS
- Sam & Max Episode 4: Abe Lincoln Must Die! PC
- Loki PC

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.11
Демоверсия: Medal of Honor: Heroes
Видеоролики: The Warriors, Ratchet and Clank: Size Matters
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

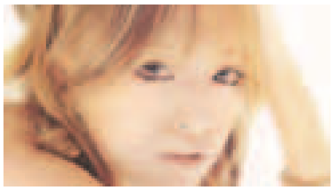
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



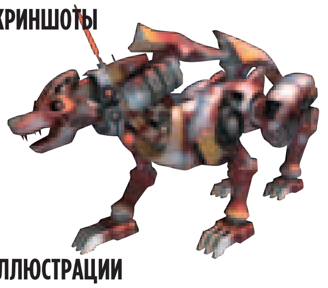
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

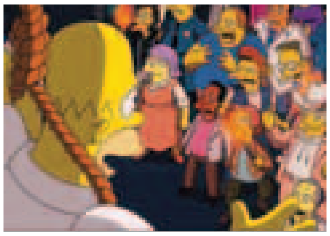


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

СИМПСОНЫ В КИНО (THE SIMPSONS MOVIE)

Безумнейший трейлер, в котором происходит столько всего, что страшно даже подумать, сколь весело будет на премьере этим летом. Щекотку – в президенты!



ГРИНДХАУС (GRINDHOUSE)

Творческий союз Родригеса и Тарантино – это как бочка с порохом. Очень большая бочка. Грохнет так, что мало не покажется никому. «Грindхаус» – как раз таков. Слабонервным не смотреть!



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

D3DGEAR 1.81

Выводит количество кадров в секунду (FPS) в играх, делает качественные скриншоты (jpg, bmp, tga, png и пр.), записывает видео с настраиваемой частотой кадров и времени съемок. Мечта геймера!

RAMBLER ICQ 5.1

Последняя версия русифицированной «Аськи» от Rambler. Позволяет не только обмениваться сообщениями, но и отправлять SMS, слушать радио и разговаривать с друзьями в видеочате.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

GOTHIC III V1.12 RU

Наконец-то вышло обновление для русскоязычной версии, которое исправляет ошибки в работе квестов и физике движений персонажей. NPC-помощники стали более стойкими против монстров.

XPLITE И 2000LITE 1.9

С помощью этой утилиты можно за считанные минуты уменьшить размер установленной операционной системы Windows 2000/XP путем удаления большинства «ненужных» приложений.

FREEWARE/ SHAREWARE

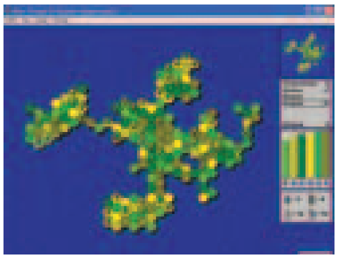
COUNTER-STRIKE 2D 0.1.0.3

Качественный 2D-римейк популярнейшей Counter Strike. Тот же набор оружия, шесть с гаком десятков карт (многие покажутся до боли знакомыми), отличная графика, боты да редактор уровней – что еще для счастья нужно? Поддерживается игра как по локальной сети, так и через Интернет.



POCKETSLAY 2.0

Средневековая пошаговая стратегия, где предстоит сражаться за территорию с пятью захватчиками разом. Вначале дается несколько городов с крестьянином в каждом, которому и придется покорять новые земли. В остальном – все то же самое, к чему привыкли виртуальные стратеги. Только бесплатно.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала: годовалой, трех- и пятилетней давности.



АНТИНАРКОМАНИЯ

Бесплатная игра на злободневную тему



CASTLEVANIA

Подборка арта и обоев на рабочий стол



WWW

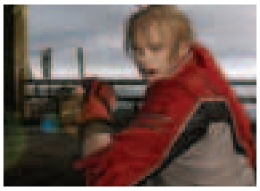
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ТРЕЙЛЕР

TEKKEN 6: ПЕРВЫЙ ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ РОЛИК!

Namco наконец-таки расщедрилась на полноценный геймплейный ролик. Да еще и с обоими новыми персонажами! Также в меню: customise-система «переодеваний» и... весьма неоднозначный финал «про Брайана и его ружье». Смотрим, цокаем языком, гадаем, ждем добавки!

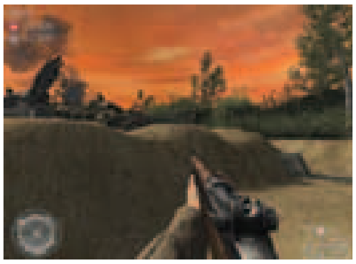


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

CALL OF DUTY 2

В этот раз на недостаток работ для Call of Duty 2 жаловаться не приходится. Карт набралось аж десять штук. Особо выделяется mp_Tutu v1, крошечная по меркам Call of Duty 2, она рассчитана на четырех человек максимум. Тем, кому больше по душе бескрайние просторы, советуем mp_Outskirts v1, а для любителей городских боев есть mp_Ville de la Paix France – англичанам на этой карте предстоит выбивать из города засевших там немцев. Есть и траншейные лабиринты – на mp_The Hideout. В общем, на любой вкус и цвет!

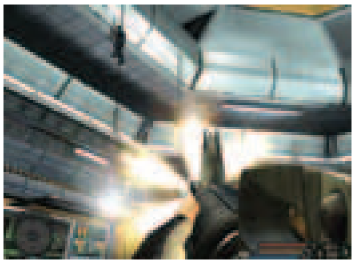
CRASHDAY

Медленным машинам в подборке места не нашлось! Даже внедорожник Land Rover Freelander, который никак не назовешь спорткаром, – и тот представлен в раллийном исполнении. Для езды по гравию подойдет и Ford Fiesta Rallye Sport. Ценителям американских автомобилей предлагаем Chrysler 300C SRT-8 6.1 Hemi fixed, самую мощную модификацию Chrysler 300C, – вполне подойдет для гонки по трассам Radiation Race и Sewer Rats 3. Здорово проехаться по дну осушенного канала и даже частично внутри строений и канализационных труб!




FAR CRY

Моды для Far Cry выходят относительно редко, и большинство из них заслуживают самого пристального внимания, однако Matto4 v1.0 достоин большего. Его создатели умудрились соорудить полноценную кампанию с весьма нестандартным сюжетом. О кишащих растительностью тропических островах лучше забыть: значительное время Джеку придется пробираться по узким коридорам вражеской базы. Начинать предстоит без всего, но уже скоро появится и оружие (особо выделяются автомат AUG и дробовик), и даже напарник! Обязательно сыграйте.




HALF-LIFE 2E

Идея игры за насекомых отнюдь не нова. Но создатели Insects Infestation и тут нашли чем удивить. Самые обыкновенные муравьи и термиты в этой необычной модификации выступают в роли двух противоборствующих армий. Модификация с легкостью может стать пособием для тех, кто прогуливал уроки биологии: как и положено, рождение насекомого проходит стадию личинки, имеются разные классы (рабочие, солдаты и другие), даже питание (листья для муравьев и грибы для термитов) и система маркеров запаха «срисована» с реальных насекомых!



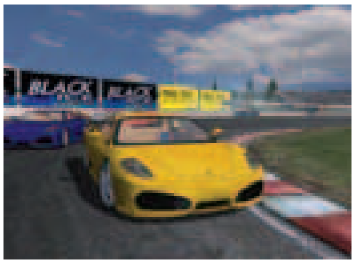

QUAKE 4

Quake 4 Fortress Alpha 0.0.1 – идейное продолжение легендарного мода Team Fortress. С тех пор как создатели Team Fortress перебрались на движок Half-Life, было немало попыток возродить TF сначала для Quake II, а затем и для Quake III Arena, существовали похожие моды и для Unreal Tournament. Но их создатели всегда старались добавить что-то от себя, и ни к чему хорошему это не приводило. Авторы же Quake 4 Fortress Alpha 0.0.1 не стали изобретать велосипед и воспроизвели Team Fortress один в один, вся разница заключается лишь в графическом движке.



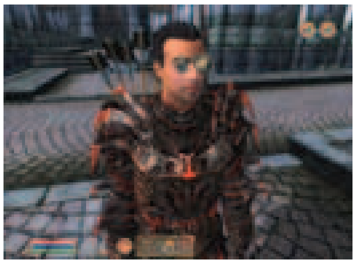

RFACTOR

Монокубковые чемпионаты все еще остаются наиболее популярными модификациями для rFactor, и на сей раз мы предлагаем Ferrari F430 Final. Как понятно из названия, гоняться предстоит на Ferrari F430, причем – на «дорожной» ее версии. По сравнению с предшественницей Ferrari F430 стала быстрее: впервые относительно дешевый автомобиль этой марки смог набирать скорость более 300 км/ч. Одним словом, аппарат достойный, и даже в дорожной версии способен на многое. В качестве дополнения предлагаем трассы Calder Park v1.0 и Oulton Park 2005 v1.




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Вместо роскошных особняков с десятками комнат авторы на сей раз построили откровенно скромные жилища. Пиком минимализма можно считать плагин My Cave Mod 1.1, который добавляет... пещерку к западу от Skingard. Тем, кто хочет жить поближе к городу, предлагается Skingrad Hole In The Wall 1.0 – этот «дом» состоит всего из двух комнат, а чтобы в него попасть, придется выйти за городские ворота. Модникам и модницам предлагаем Dwemer Spectacles v3 – набор всевозможных очков всех раскрасок и форм.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

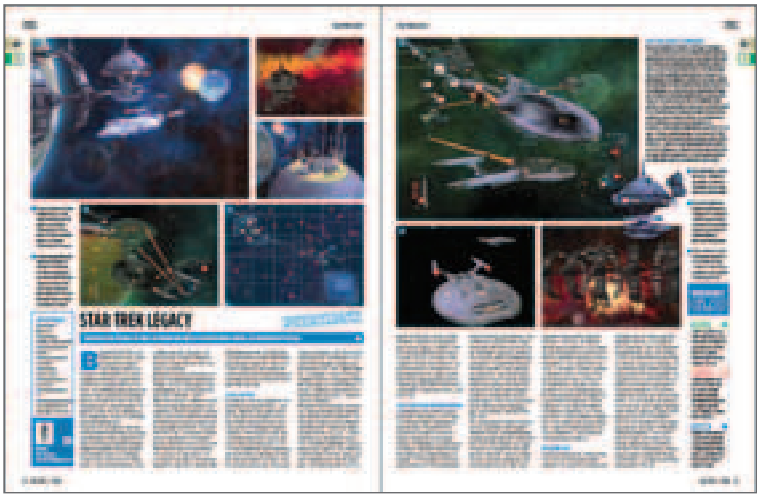
Прежде всего, стоит обратить внимание на Battle Tanks MG v9.1 – карту, на которой идут не прекращающиеся ни на секунду бои «стенка на стенку». Игроку предстоит выбрать не только героя, но и технику, на которой он будет ездить, ее, кстати, можно апгрейдить. В том же духе выполнена карта DoTA Allstars v6.39. Также стоит взглянуть на The Tale Of Two Assassins, отличную работу, посвященную увлекательным приключениям двух киллеров. Приятелям предстоит выполнить массу квестов по ликвидации разных злодеев.





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК
Реклама
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Daijin Entertainment. Все права защищены.
Daijin









ИНСТРУКЦИЯ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.



СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр.

Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII
XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

Цветовое кодирование рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1 3 5 7 9
2 4 6 8 10

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii

Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.finalfantasyxii.com

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

1 ИГРА НОМЕРА



FINAL FANTASY

ДОЖДАЛИСЬ!

Более 700 лет правители Далмаски удерживали небольшую, но стратегически важную территорию между Аркадийской и Розаррской империями, пока аркадийцы в одночасье не свергли короля Раминаса и не начали хозяйничать в стране, алчно поглядывая на Розаррию. «Ах, если бы не этот предатель, сэр Баш! – шушукались в народе. – Ведь это он коварно напал на нашего монарха и преподнес Далмаску имперцам на блюдечке! Ах, бедная принцесса Эш, сперва она потеряла мужа, а смерти отца и вовсе не пережила! И теперь некому отбить трон у наместника Вэйна, который уже обжился в покинутом дворце». Но наместник Вэйн оказался вовсе не тираном и самодуром, а дальновидным политиком. «Непосильные налоги, суровый военный режим? Нет, Аркадия пришла в Далмаску не для того, чтобы разорять и грабить, а чтобы сохранить мир в этой стране, ради которого столько трудился



ГЕНИАЛЬНО

XII

ее безвременно погибший повелитель!».
Революционные настроения быстро сошли на нет. Неспокойно лишь тем, кто чует подвох за красноречием наместника, и тем, кто одержим жаждой мести. Зловещая Темная Империя, пробудившееся древнее Зло – миф, страшная сказка из предыдущих Final Fantasy. Final Fantasy XII, как и Final Fantasy Tactics задолго до нее, прежде всего, рассказывает о людях: о политических интригах, об искушении властью, об ответственности и о том, что дорога в ад зачастую вымощена самыми что ни на есть благими намерениями. И именно поэтому неожиданное вмешательство сверхъестественных существ в события, достойные исторического романа, – куда большее потрясение, чем, скажем, новость о невиновности сэра Баша или чудесном спасении принцессы Эш. В конце концов, не для того мы шесть лет любовались обликами героев и вызнавали подробности о новой «Последней Фантазии», чтобы купиться на такую «утку»!
Неудивительно, ведь нам пришлось ждать двенадцатую часть так долго, что порой казалось – мы уже успели в нее сыграть. Рассказы о красочных пейзажах, лихо закрученном сюжете и невероятно удобной боевой системе в духе онлайновых RPG превращались то в романтические грезы, то в скептические рассуждения, что мышиной возне за троны не обставить по размаху проделки Дженовы и генетические эксперименты FFVII.
Мир Ивалис и впрямь на редкость живописен. Грандиозные замки, величественные гробницы, научные лаборатории и фантастические лабиринты поражают причудливой смесью средневековой и футуристической архитектуры: до каменной кладки хочется дотронуться, на необыкновенных воздушных мотоциклах – прокатиться. Обилие песочных оттенков в палитре намекает на жаркий средиземноморский климат тех стран, где разворачиваются основные действия. А при виде многочисленных представителей человекоподобных рас, вроде кроликоухих виер и ящеров-бангаа, уже знакомых по FFTA, сравнение со «Звездными Войнами» напрашивается само собой. Причем различаются расы, помимо внешнего вида, еще и говором – на редкость убедительный штрих к портретам! Как разработчики и предупреждали, для моделей персонажей использовано еще меньше полигонов, чем в FFX (например, пошевелить пальцами героям удастся только, если того требует сценарий), зато текстуры доспехов (особенно у закованных в металл с ног до головы Судей) впечатляют – по богатству чеканки они не уступают броне из Valkyrie Profile 2: Silmeria.
Но самое удивительное, пожалуй, не пейзажные красоты (каждая Final Fantasy предъявляет нам великолепные для своей платформы ландшафты), а то,

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

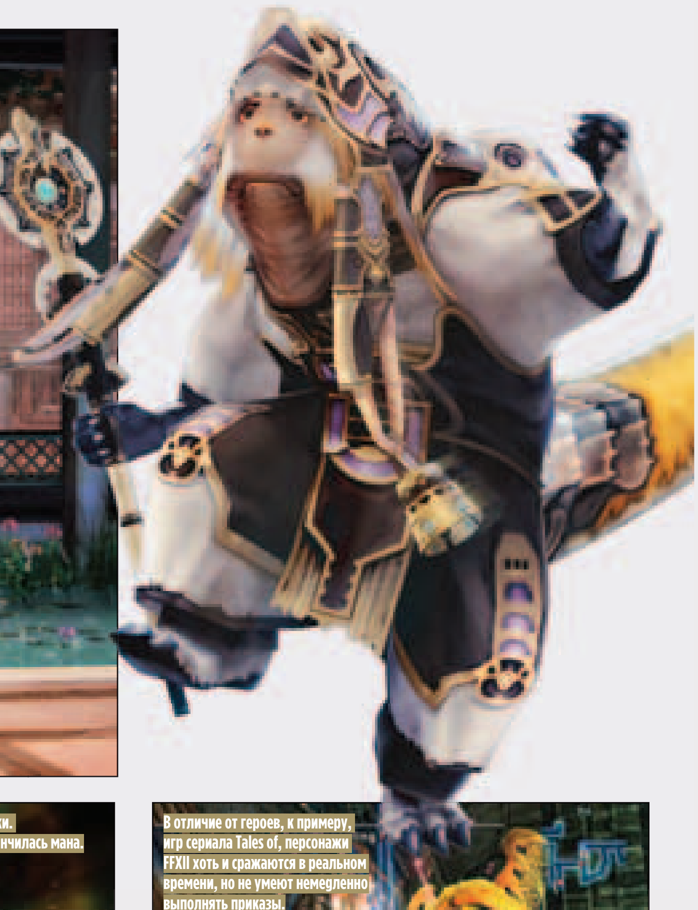
ВЕРДИКТ 9.5

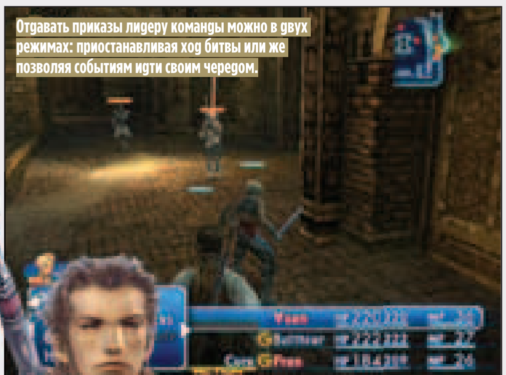
ПЛЮСЫ
Живописный и на редкость живой мир, политические интриги в духе исторических романов, жаркие бои, невероятно удобная система настройки AI союзников, обилие побочных квестов.

МИНУСЫ
Два предпоследних подземелья слишком затянуты, неочевидные рецепты изготовления опционального оружия и доспехов, странное расположение некоторых лицензий.

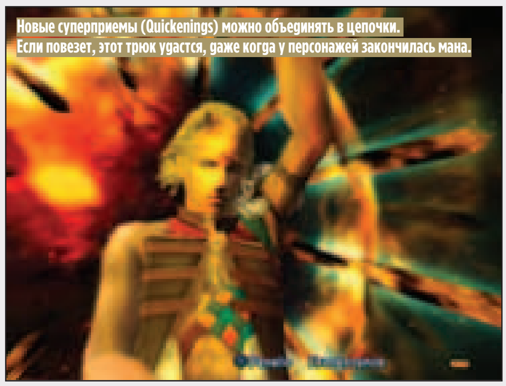
РЕЗЮМЕ
«Последняя Фантазия» под двенадцатым номером покоряет как размахом событий, так и решительным отказом от традиций: еще никогда геймерам не предоставлялось столько свободы в играх сериала.







Отдавать приказы лидеру команды можно в двух режимах: приостанавливая ход битвы или же позволяя событиям идти своим чередом.



Новые суперприемы (Quickenings) можно объединять в цепочки. Если повезет, этот трюк удастся, даже когда у персонажей закончилась мана.



В отличие от героев, к примеру, игр сериала Tales of, персонажи FFXII хоть и сражаются в реальном времени, но не умеют немедленно выполнять приказы.



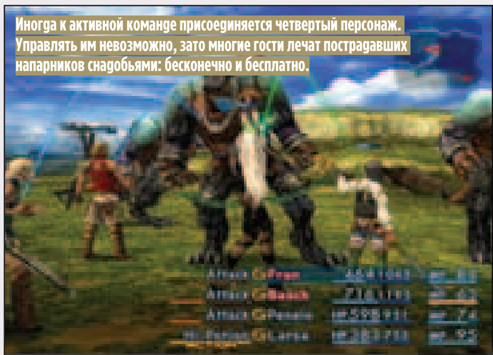
как ловко передана иллюзия жизни за счет все тех же пожертвованных полигонов. Например, на столичных улицах яблоку негде упасть: туда и обратно снуют десятки горожан, занятых повседневными делами. Правда, с героями готовы общаться не все: поначалу это обескураживает, но затем понимаешь – так и должно быть. Иначе из боязни пропустить ключевого для сюжета персонажа легко увязнуть в пустых разговорах, да и не бывает так, чтобы у всех нашлось доброе слово или полезные сведения для незнакомцев.
Путь к каждой достопримечательности – тоже своеобразный лабиринт (как в онлайновых RPG), но догадаться об этом можно разве что взглянув на карту. Наоборот, создается впечатление, что команда действительно путешествует: пересекает пустыни, пробирается по лесам, штурмует горы без всяких скидок на условности консольных RPG. Отказавшись от традиционных для сериала случайных стычек с разыгрыванием битв на отдельной арене, разработчики добились убедительности: и время не тратится на непременный просмотр начала и финала сражения, и враги не таятся, и активные бойцы тушуются за широкой спиной предводителя только в тех зонах, где схваток не предвидится. Бескрайние просторы впечатляют; но ближе к концу, когда два предпоследних лабиринта скорей напоминают склеенные воедино цепочки из подземелий, кажется, что в Square Enix слукавили, устроив марафон на выживание и сэкономив на видеороликах. Неудивительно, что в сюжетных сведениях начинаешь тонуть: в оставшихся сценках новости буквально спрессованы.

«Разве не я – главный герой этой FF?»
- Ваан, мелкий воришка.

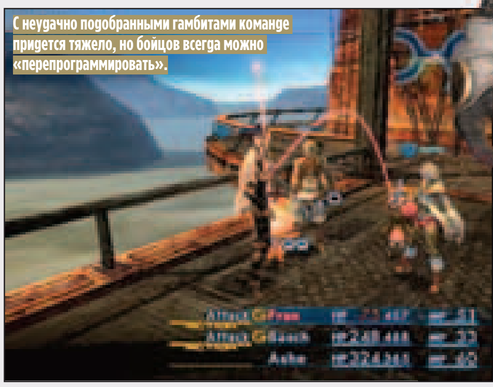
Хотя нас долго убеждали, что именно уличный сорванец Ваан – главный герой FFXII, на деле оказалось, что руководит маленьким отрядом бойцов за свободу Далмаски вовсе не он. У неожиданно воскресшей принцессы Эш ярости и решимости хоть отбавляй: она жаждет лично расплатиться с имперцами за смерть отца и мужа. И, если удастся, заодно вернуть себе трон. А романы на стороне крутить – вдове не к лицу, да и как думать о личном счастье, когда призрак любимого супруга неприкаянно бродит вокруг? Даже в советчики к ней набиться нелегко: бывалые рыцари или вездесущие воздушные пираты куда более сведущи в битвах за троны, чем мелкий воришка. Так и остается Ваан чаще всего зрителем, которого шпыняют все кому не лень, включая рассудительную подружку Пенело. Характеры персонажей обрисованы, что называется, широкими мазками: события выстроены так, что чаще всего предлагается вникнуть в суть очередной политической заварушки. И в то же время, учитывая количество действующих лиц (как-никак, тягаются несколько государств!), просто удивительно, как даже коротких появлений на сцене все-таки хватает, чтобы составить представление о героях. Пострадали, пожалуй, только Судьи: верные слуги Аркадийской империи слишком значительны и не за всяким революционером-голодранцем погонятся, но в то же время их слишком много, чтобы подыскать для каждого повод сыграть не проходную роль.

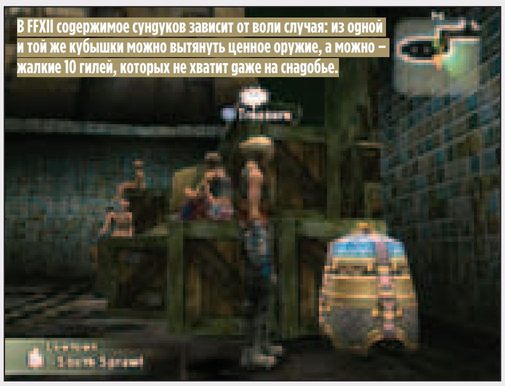
«Бедная принцеса, как она беспокоится о своих подданных! Когда она окажется на троне Далмаски, для страны наступят счастливые дни!»
- Сэр Восслер, рыцарь принцессы Эш.

Боевая система FFXII – под стать изменившимся условиям сражений. Одновременно в схватке принимают участие лишь трое бойцов (изредка к ним присоединяется «гостевой» персонаж, которым нельзя управлять), но герои со «скамейки запасных» всегда могут подменить товарищей, в том числе и погибших, без потери хода. Пока в живых остается хотя бы кто-то из резерва, поражение не засчитывается. На ум сразу приходит SMT:


Иногда к активной команде присоединяется четвертый персонаж. Управлять им невозможно, зато многие гости лечат пострадавших напарников снадобьями: бесконечно и бесплатно.




С неудачно подобранными гамбитами команде придется тяжело, но бойцов всегда можно «перепрограммировать».


В FFXII содержимое сундуков зависит от воли случая: из одной и той же кубышки можно вытянуть ценное оружие, а можно – жалкие 10 гилей, которых не хватит даже на снадобье.


Эспер остается на поле боя до тех пор, пока у него не кончатся враги, запас атак или же не иссякнет здоровье. Свое или заклинателя – неважно.

Digital Devil Saga, в которой, напротив, гибель активной команды означала конец игры, – крайне жестокая несправедливость! Более того, в FFXII разработчики даже не помышляют подложить свинью тем, кому, к примеру, не хочется видеть в гуще схватки Пенело или даже Ваана. Никто из шести основных персонажей не распрощается с компанией на середине пути, и обязательно совершенствовать навыки всех воинов также не требуется.
В бою игрок контролирует только лидера (его можно переназначить в любое время одним щелчком клавиши). В отличие от принятой в прочих играх сериала системы ATB, команды в FFXII выполняются не сразу же, а через некоторое время. Впрочем, следить за каждым выпадом подопечного и его коллег не нужно: так называемые гамбиты – простой способ запрограммировать AI героев по вкусу. Выдаются они постепенно, поэтому вначале сражения мало чем отличаются от традиционных. Зато как только список гамбитов расширяется, открывается раздолье для стратегических комбинаций. Полностью предоставить бойцов воле случая не позволяют как достойные противники (редкая Final Fantasy так часто заставляет попотеть за победу), так и вероятность, что «лечебный» гамбит или спасающий от вредоносного статуса на деле сработает куда позже (советы по гамбитам читайте в нашей тактике по Final Fantasy XII).

> **«Дети мои! Тут поблизости есть гробница, где спрятан древний магический меч! Мощное, смертельное оружие! Даже орехи колет!»**
>
> **– Нынешний глава учения пророка Килтии.**

Когда в Square Enix создавали Sphere Grid, систему покупки навыков и бонусов к характеристикам персонажей в FFX, пути развития героев были жестко заданы, но уже в европейской версии игры геймеры могли выбрать: положиться на готовое решение или же самостоятельно распределить роли в команде. Лицензионная система FFXII – еще демократичней. Поначалу герои различаются не слишком значительно, и только выбор навыков и оружия решит, кому быть магом, кому призывать защитников-Эсперов, кому проворно шинковать врагов катаной, а кому – ухитряться выстоять против самых агрессивных нападающих. Никаких ограничений, вроде «хрупкая Эш не поднимет здоровенный топор» не существует. Стоит персонажу приобрести лицензию на использование определенного оружия, и он мигом обучается и «Кровавым Мечом» вертеть, и из «Лука Персея» стрелять. Вот только за само вооружение придется выложить деньги торговцам.
Очки на покупку лицензий (License Points) получают даже герои, не участвующие в боях. Огорчает только одно: не всегда очевидно, где среди еще не добытых лицензий прячется нужная (особенно это раздражает, когда

Где находится Ивалис?

Ясуми Мацуно, создатель сериала Ogre Battle, перешел в Square в 1995 году, не только набравшись опыта в создании тактических RPG и заручившись поддержкой художника Акихико Ёсиды, который с тех пор отвечает за облик героев в его проектах: вместе с Мацуно компания заполучила целый новый (пусть и вымышленный) мир под названием Ивалис (Ivalice), где магия существует бок о бок с новейшими технологическими достижениями вроде пистолетов, летательных аппаратов и перегонных кубов. Впервые он послужил ареной для политических интриг в Final Fantasy Tactics, причем из диалогов персонажей следовало, что Ивалис весьма напоминает средневековую Европу – с множеством феодальных государств и единственной всеобщей религией, проповедуемой Церковью Глабадоса. Впрочем, это никак не континент или целая планета. До мира Ивалис разрастается в Final Fantasy Tactics Advance, когда четверо героев с помощью магической книги преображают родной городок в заповедник приключений. Хотя Vagrant Story вышла задолго до Final Fantasy XII, она может считаться далеким будущим Ивалис из двенадцатой части: в игре упоминается королевство Валендия, а учения пророка Килтии сохранились только в древних свитках. А в официальном руководстве к FFXII (FF XII Ultimania Omega) утверждается, что и события FF Tactics разворачиваются гораздо позже приключений принцессы Эш.
Думаете, готова хронология? Вовсе нет! Распутывание секретов Ивалис сродни погоне за Белым Кроликом. В версию Final Fantasy Tactics для PSP проник пират Бальте! Остается только гадать, свалился ли он на Рамзу и компанию благодаря временному парадоксу, как и Клауд из FFVII, или же просто дожил? А в Clan Primer отыскиваются записи храброй исследовательницы Мельроз. Ветеранам Vagrant Story это имя будет знакомо – так звали инквизиторшу, отправившуюся с агентом Эшли Райотом расследовать загадки города Леа Монде. Кроме того, согласно FFT, св. Аджора выступил против учения пророка Килтии за 1200 лет до событий игры, но в FFXII сообщается, что раскол произошел за две тысячи лет до раздела Далмаски, а св. Аджора вообще-то была женщиной. Тему Ивалис не считают закрытой и в Square Enix. Помимо римейка для PSP уже анонсированы Final Fantasy XII: Revenant Wings и продолжение Final Fantasy Tactics Advance для DS.



Нелегкая доля заклинателей духов

В FFXII Эонов вновь заменили Эсперы, древние существа, которых требуется сперва победить, чтобы заручиться их поддержкой. Выучиться призывать Эсперов может любой персонаж, однако действует правило: если, скажем, Ваан, получил право вызывать Белиаса, никому другому тот уже не достанется. В обмен за помощь Эсперы отжирают столько «очков магии», что навязывать их колдунам даже совестно – кто же будет лечить команду, если помощничек не справится с неприятелем, а восстанавливающие ману снадобья закончатся?

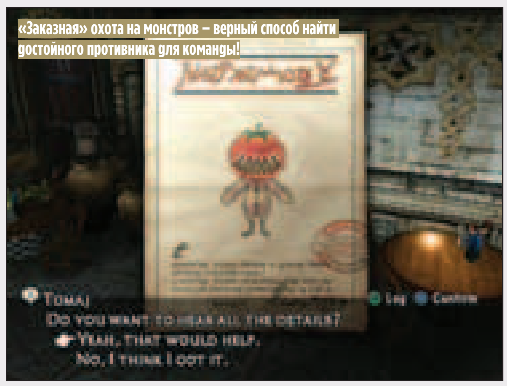


«Сил нет, хочется править!» - наместник Вэйн, посланник Аркадийской империи.

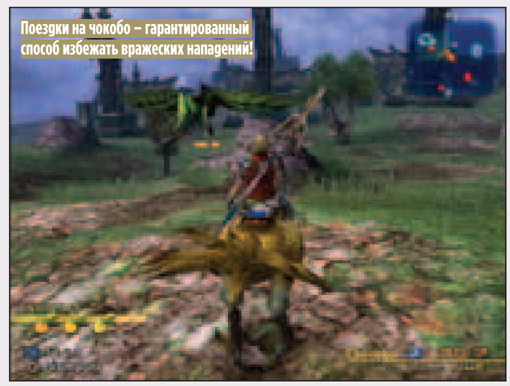
Мы были твердо уверены, что без трогательной любовной линии представить Final Fantasy – невозможно.



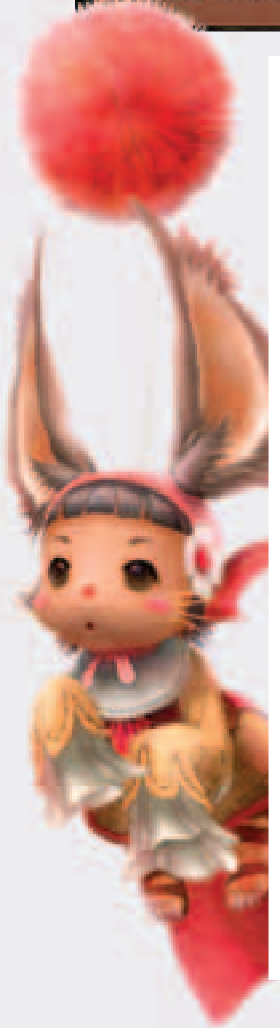
Новые лицензии открываются по мере того, как приобретаются умения и способности на смежных клетках.



«Заказная» охота на монстров – верный способ найти достойного противника для команды!



Поездки на чокобо – гарантированный способ избежать вражеских нападений!



предмет – уже в инвентаре), а расходовать LP на экспериментальный поиск порой накладно.

«И это – несметные сокровища?»
- Балтье, воздушный пират (выуживая мешочек с 10 гилями из сундука в древней усыпальнице королей).

Сходство с онлайновыми RPG не заканчивается устройством мира. На развеселые походы по магазинам требуется столько денег, что при обычном прохождении ни за что не хватит: при виде стольких разновидностей вооружения и доспехов глаза начинают разбегаться с удвоенной скоростью. Денежных вливаний требуют и торговцы заклинаниями, и продавцы особых умений (technics), и даже распространители «гамбитов»! Раззадорившийся игрок натравливает команду на поголовье монстров в ближайшем лабиринте или же пробует силы в охоте (Mark Hunting). О нет, он рассчитывает не только на деньги и очки опыта! Его манит «лут» (он же полезный улов с убиенной твари – от когтей и зубов до оружия), так милый сердцу любителей «Рагнарька», FFXI и WoW. Лут предлагается исключительно продавать. Так разработчики пытаются внушить нам, что избавили нас от необходимости собирать двадцать склянок чего-нибудь эдакого и тридцать плошек чего-нибудь другого для очередной «Бриллиантовой Кирасы», а затем нестись с этим добром в специализированный магазин или к автору квеста. В любой лавчонке с радостью примут добычу, и если найденного хватит, на базаре (который также доступен из любого магазина) внезапно начнут приторговывать новинками (опциональное вооружение или обычные снадобья и амуниция по скидочной цене).
Сколько чего и для чего требуется, намекает Clan Primer – пополняющаяся по мере прохождения энциклопедия о мире FFXII. Увы, намекает не всегда. Страницы с советами появляются только после того, как команда победит определенное число монстров одного вида, да и не всегда понятно, как выяснить, чего не хватает. Так и выходит, что некоторые предметы появляются, когда герои уже «переросли» их. Конечно, есть вариант покупать только самое нужное и не предаваться охоте за богатством. Но как устоять, когда глаза просто разбегаются?
Впрочем, прокачиваться заставляет не только богатый выбор, но и обилие достойных противников: для бойцов любого уровня найдется и подземелье подстать, и особый босс. Когда тонкости государственных переделов поднадоедают или, наоборот, изучены вдоль и поперек, Ивалис все еще не хочется покидать.

«Давайте, вы все теперь проводите меня до одной очень важной горы и поможете нашей героической Империи не ввязаться в кровопролитную войну? А я верну принцессе Эш трон Далмаски.»
- Ларса, сын императора Аркадии.

До FFXII еще ни одна «Последняя фантазия» не могла похвастаться такой степенью свободы во всем, что касается боев и планирования команды, и решимостью отказаться от традиций. Нас неизбежно заставляли беспокоиться: стоит или не стоит пренебрегать прокачкой надоедливой героини, стоит или не стоит размышлять над выбором боевых приемов, ведь действительно сложных схваток почти не бывает. Наконец, мы были твердо уверены, что без трогательной любовной линии представить Final Fantasy невозможно. Оказалось – вполне возможно. И даже несмотря на щедрые порции видеороликов, двенадцатая часть не превращается в интерактивный фильм, оставаясь игрой – очаровывающей, несмотря на мелкие недочеты.
Европейская версия, выпуска которой нам пришлось ждать еще дольше, чем коллегам из Штатов, не порадует нас такими же радикальными дополнениями, как в свое время европейский вариант FFX. По сути, мы получили то же самое, что и американцы: развертку 16:9 и несколько дополнительных сцен, которые не вошли в японское издание. А тем временем в Square Enix уже вовсю трудятся над Fabula Nova Crystallis: сразу тремя играми с пометкой FFXIII. Final Fantasy XIII и Final Fantasy Versus XIII выйдут на PS3, а Final Fantasy Agito XIII предназначена для мобильных телефонов. Вполне можно сказать: всегда остается еще одна «Последняя Фантазия», к которой будут стремиться поклонники RPG. СИ

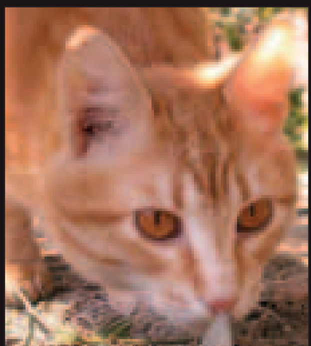
Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Red Cat

chaosman@yandex.com



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Прогресс во всем – от боевой системы до управления камерой. И все изменения – только к лучшему. Сражения стали динамичнее, но в то же время не упростились, да и возможностей у игрока куда больше, чем раньше. Причем – редкий случай – FFXII имеет все шансы понравиться и хардкорщикам, и новичкам в жанре RPG.

ГРАФИКА

По меркам PlayStation 2 – потрясающе. Есть, конечно, на платформе игры, где и полигонов побольше, и текстуры еще лучше. Но картинка в целом практически безупречна, особенно на более поздних этапах игры. Особенно хороши, как это часто бывает в проектах от Square Enix, спецэффекты. Что-то будет в Final Fantasy XIII…

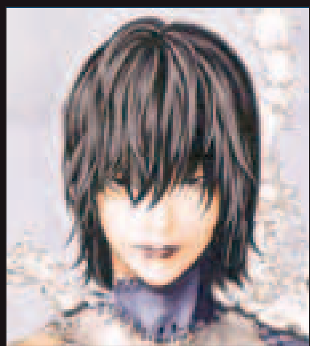
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучшей частью Final Fantasy лично для меня по-прежнему остается девятая. А FFXII по праву разделит второе место с FFVII,умудрившись остаться в рамках сериала и при этом обогатиться уймой нововведений. Жалко, что Судьям сценаристы уделили куда меньше внимания, чем можно было бы предположить.

ВЕРДИКТ 9.0

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Devil Summoner: Soul Hackers, Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

ГЕЙМПЛЕЙ

Свобода везде – в прогулках по миру, в работе камеры, в боевой системе. Непривычно, но увлекательно. Исчезнувшие случайные битвы и повышенная динамика сражений лишь усиливает этот эффект. Впрочем, настроиться на нужный лад не составит труда: мгновение – и кажется, что ничего лучше уже не придумать.

ГРАФИКА

Высокая детализация и превосходные спецэффекты – первое, что бросается в глаза. Позднее в этом отыскиваются свои пятна, но в целом все выглядит пристойно. Удивляет полное отсутствие каких-либо притормаживаний, хотя тот факт, что ради такой картинки разработчики кое-где схитрили, скрыть не удалось.

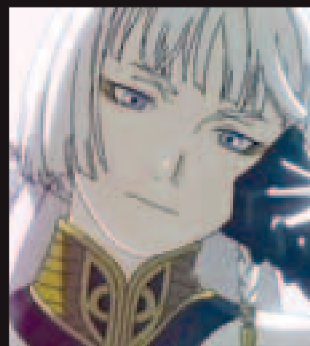
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Разочаровало только отсутствие сильной любовной линии в сюжете. Политическая часть преподнесена грамотно, но сопутствующие элементы (когда слезливая «лавстори» перестала быть обязательным атрибутом JRPG?..) можно не заметить. А ведь речь идет о Final Fantasy.

ВЕРДИКТ 9.0

Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС: Бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Final Fantasy VII, Suikoden III

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Настоящая революция. Десятимильный шаг вперед для крайне консервативного жанра. Новый стандарт, на который должны ориентироваться все последующие JRPG. Не идеал – местами переборщили с запутанностью, с затянутостью, с «хардкорностью» – но мелочи остаются мелочами.

ГРАФИКА

Унылые бедные текстуры подземелий слишком уж ярко контрастируют с красочными, большими и по-настоящему живыми городами. В любом случае Square Enix демонстрирует нам очередной технологический прорыв на PS2 – пусть и не такой ошеломительный, как в случае с Valkyrie Profile 2: Silmeria.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В Suikoden III в угоду отличному сюжету пожертвовали геймплеем; в FFXII в тень уходит история, зато геймплей потрясает. Нет, сюжет и персонажи неплохи , но узнаем мы о них ровно столько, чтобы увлеченно продолжать путешествие по Ивалис. Да, Final Fantasy XII не идеальна, но оторваться от нее невозможно.

ВЕРДИКТ 9.5

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Devil May Cry, Vagrant Story, Phoenix Wright, Fire Emblem

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

Повод вспомнить онлайновые RPG подворачивается постоянно: как во время сражений, так и при подсчете улова, который можно (и нужно!) сбыть в любом магазине. Необычайно радует отсутствие случайных стычек: иллюзию путешествия с небольшим отрядом верных спутников по огромному красочному миру почти не портят традиционные для жанра условности.

ГРАФИКА

Костюмы главных героев воспроизведены в 3D с потрясающим вниманием к деталям, на улицах полно горожан, а в городах и гробницах попадаются удивительные образцы архитектуры: средневековье, смешанное с видениями будущего. И что с того, что при тщательном рассмотрении легко угадать, где схитрили разработчики? Главное – общее впечатление!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

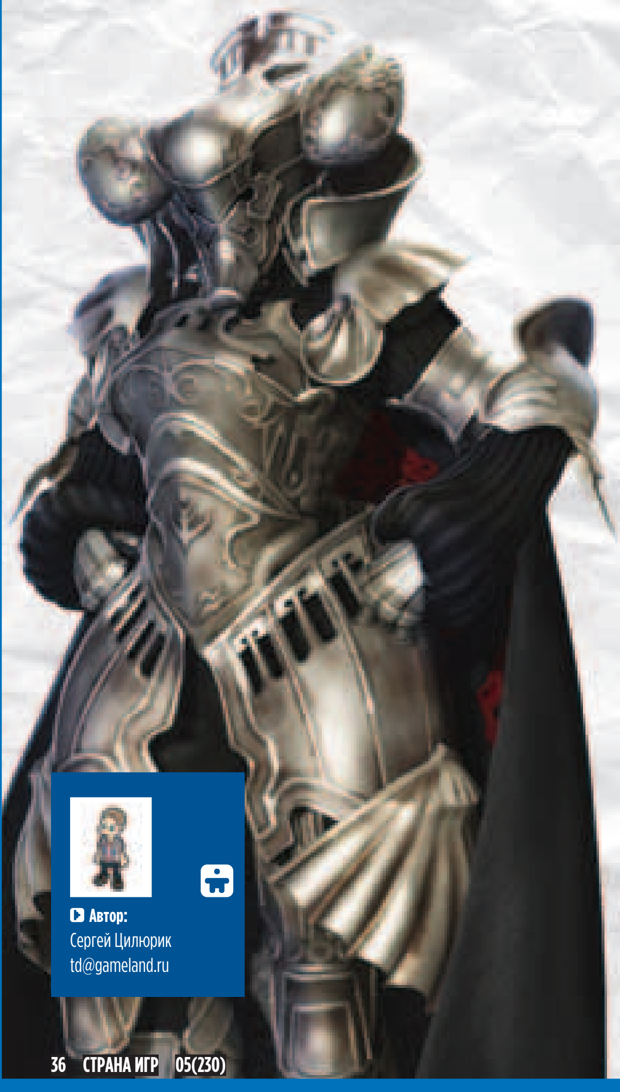
Задумок сценаристов хватило бы не на один роман: возможно, именно поэтому всегда кажется, что кому-то из героев отчаянно не хватило экранного времени, а пересказу событий – обстоятельности. Хотя на горизонте уже маячит FFXII, в Ивалис хочется возвращаться вновь и вновь: затягивает!

ВЕРДИКТ 9.5

FINAL FANTASY XII:

ТАКТИКА

В первой части тактики по Final Fantasy XII мы подробно расскажем о боевой системе игры, дадим рекомендации по гамбитам и советы по прохождению, а также поведаем, как справиться с боссами.



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

Очередность ходов
Если в предыдущих Final Fantasy персонажи выполняли команды немедленно, то в FFXII герои после получения приказа некоторое время готовятся к его исполнению. Время это зависит от типа действия или от используемого оружия: к примеру, выстрела из пистолета придется дожидаться вдвое дольше, чем выпада кинжалом. Лицензия Swiftness позволяет уменьшить время ожидания на 10% (в совокупности на 30%). Статус Berserk убыстряет атаки персонажа вдвое; статус Haste – в полтора раза. Анимация атак также отнимает время: у оружия ближнего боя – небольшое, у дальнобойного – чуть более заметное, у магии – выше в два-три раза. Более того, ближе к концу игры персонажи смогут разучить эффектные и долгие заклинания (Holy, Flare): пока они демонстрируются во всей красе, наложить другое заклинание не удастся ни персонажам, ни их противникам (физические атаки продолжают действовать).

Квикенинги
Аналог лимитов (Limit Break) в FFXII. Квикенинги (Quickenings) спрятаны на доске лицензий, всего их 18. Когда персонаж заполучает сразу два, количество его «очков магии» (MP) удваивается; при трех – утраивается. При использовании квикенинга вам дается время, чтобы быстро включить в цепочку за ним следующий, другого персонажа или этого же. Если никто не может использовать квикенинг – не беда, попробуйте несколько раз нажать R2. Возможно, вам повезет и кто-нибудь из героев найдет в себе силы для нового нападения.

Система гамбитов
Главное отличие боевой системы FFXII от сражений прочих игр – именно в гамбитах, в возможности программирования поведения активных участников команды. Игру, в принципе, можно пройти и обычным методом – вручную вводя каждый приказ – но, поверьте, это совершенно пустой и неблагодарный труд. Автоматизировав рутинные действия, можно расслабиться в рядовых боях – или же сконцентрироваться на более важном в битвах с боссами. Ниже приводится пример гамбитов команды в самом финале игры. Их нельзя назвать оптимальными, но они позволяют понять, на что ориентироваться при составлении собственных.

«Танк» (тяжелая броня, высокая защита, самое сильное оружие):
1 Self > Berserk
Единственное, что делает «танк», – поддерживает в себе боевой дух. Berserk не только ускоряет его, но и в полтора раза увеличивает силу атак, что немаловажно. Неуправляемость этого персонажа компенсируется двумя другими.

«Середнячок» (легкая броня, высокие HP, хорош и в магии, и в физических атаках):
1 Ally: any > Phoenix Down
2 Self: MP < 10% > Hi-Ether
3 Ally: HP Critical > X-Potion
4 Ally: status = Silence > Echo Herbs
5 Ally: any > Esunaga
6 Ally: any > Bubble
7 Ally: [Танк] > Decoy
8 Ally: [Танк] > Bravery
9 Ally: [Маг] > Faith
10 Foe: status = Haste > Dispel
11 Foe: status = Protect > Dispel
12 Foe: lowest HP > Attack
Приоритетнее всего – воскрешение павших товарищей. Затем – экстренное восстановление MP и HP, а также возможности использовать заклинания. Лечение союзников от вредоносных статусов, а также удвоение «очков здоровья» (HP) для всей команды – тоже задачи немаловажные. Статус Decoy на «танке» позволит ему получать все вражеские тумаки, прикрыв собой персонажей с более слабой защитой. Bravery и Faith увеличат повреждения от атак и заклинаний; Dispel нейтрализует те полезные чары, которые применил на себя враг. Наконец, если ничего из вышеперечисленного делать не надо, стоит просто нападать – причем на противника, которому «танк» оставил меньше всего HP.

Маг (лидер; экипировка, направленная на повышение показателя магии, оружие дальнего действия)
1 Ally: any > Phoenix Down
2 Self: MP < 10% > Hi-Ether
3 Ally: HP < 30% > Curaja
4 Ally: any > Esunaga
5 Ally: any > Cleanse
6 Ally: any > Hastega
7 Ally: any > Protectga
8 Ally: any > Shellga
9 Foe: lowest HP > Attack
10 Self > Libra
Во многом напоминает предыдущий вариант: лечение HP и статусов, поддержание необходимых полезных статусов. Libra будет использоваться лишь когда рядом нет врагов. Нужную магию в каждом конкретном случае же можно кастовать вручную.

Прохождение
Полного прохождения игры мы давать не будем по понятным причинам: на это впору отводить целый номер журнала. Вместо этого мы опишем вам боссов игры, отметив те вехи на игровом пути, где у вас могут возникнуть трудности, либо где вы, напротив, можете облегчить себе жизнь.
Первый босс, что встретится вам на пути, – огненный конь в канализации Рабанастре. Дойти до него несложно.

Босс: Firemane, 3751 HP
Слаб против воды – но вряд ли на данном этапе игры вам это поможет. Можно сэкономить на противоядиях и сконцентрироваться на атаках. И не забывайте лечить Амалию – она безвозмездно одарит каждого критически раненого снадобьем.

После побега из тюрьмы и встречи с Башем последует первое серьезное подземелье – Barheim Passage. При неосторожности здесь запросто можно оказаться в западне. Изюминка – в остающихся процентах энергии, которую упрямо выкачивают мимики; если ее останется совсем мало, в больших количествах начнут появляться зомби и прочая нечисть.

Босс: Mimic Queen, 4073 HP
Заклинание Blizzard – ключ к победе в этой битве. Прежде всего расправляйтесь с мелкими прихвостнями: вам необходимо победить босса до того, как кончится энергия.

В Рабанастре настоятельно рекомендуется приобрести заклинание Libra (или аксессуар Bangle). Необходимо, чтобы хотя бы один из участников активной команды находился под его воздействием: так вы не только увидите характеристики врагов, но и узнаете, где расположены ловушки, которых в следующем подземелье предостаточно. Да, речь о Lhusu Mines. На скелетах, обильно растущих из-под земли ближе к концу подземелья, можно неплохо прокачаться и подзаработать денег – благо, у команды в «гостях» числится щедрый на бесплатное лечение юноша.

Босс: Ba'Gamnan, 3983 HP; Bwagi, 1593 HP; Gijuk, 1650 HP; Rinok, 1745 HP.
С ними незачем сражаться. Достаточно бежать к выходу из подземелья тем же путем, что вы в него вошли. Если же решите драться, придется туго. Резонно будет ослепить троих приспешников Ба'Гамнана и использовать Knot of Rust и Water Mote. Эта битва потребует от вас всех имеющихся ресурсов, но совершенно не окупится: бандиты попросту сбегут, поджав хвосты.

Чтобы быстрее донести до людей в Бужербе новость, что Баш жив, об этом стоит кричать рядом с Parijanah (держат в руках книжки) и не стоит – рядом с Sainikah (солдаты с мечами). Войдя в особняк, назад вы уже не вернетесь, так что предварительно озаботьтесь покупкой лучшей экипировки. На «Левиафане» вас встретят бесконечные орды имперских солдат: постарайтесь не слишком на них расходовать силы, поскольку они вам пригодятся в центральном блоке.

Босс: Судьи (2), 2245 HP; мечники (3), 430 HP; маг, 384 HP.
Неподготовленная команда, вымотанная предыдущими боями с имперцами, запросто может проиграть этот бой. В начале рекомендуется ослепить обоих судей, а затем расправиться с магом и мечниками, чтобы оставить двух противников вместо шестерых.

Встречайте принцессу, магазин и сейвпойнт. Путь назад лежит через бесконечных вражеских солдат. Бесконечные враги и сейвпойнт рядом – чем не повод прокачаться как следует? При умело настроенных гамбитах вы успеете налить себе чашечку чая и насладиться видом автоматически набиваемых уровней. Главное – не уходить далеко от спасительного сейвпойнта. Когда надоест – вперед, к Пенело и очередному боссу.

Босс: Judge Ghis, около 4200 HP; мечники (3), 615 HP.
Если хотя бы два ваших персонажа уже выучили квикенинги (особенно легко это удастся пришедшей с кучей LP Пенело), можно попробовать в самом же начале боя составить из них достаточно большую цепочку, чтобы вынести незадачливого судью вперед ногами. В противном случае полезно знать, что на судью действуют Blind и Slow, а на мечников – Disable. Последний статус, правда, очень уж быстро сходит на нет: куда проще вручную расправиться с тремя приспешниками ослепленного и замедленного судьи.

В Бужербе не забудьте приобрести Cura и Raise – поистине незаменимые заклинания. Впереди у вас – долгая и унылая дорога через пустыню. На полпути, достигнув Nam-Yensa Sandsea, поговорите с муглом, и чуть дальше вам встретится Urutan Eater, черепаха с восемью тысячами HP, но весьма слабыми атаками. После победы над ней вернитесь к муглу, затем пройдите еще чуть дальше назад, в Ogir-Yensa Sandsea, и поднимитесь по лестнице – последует сценка. Возвращайтесь к сейвпойнту и осмотрите цветок – получите Eksir Berries. В конце Nam-Yensa вам встретится торговец: убедитесь, что у всей вашей активной команды есть или дальнобойные атаки (пистолеты, луки), или магия, предпочтительно Dark.

Босс: Garuda, 6754 HP.
Заклинание Blind и здесь сыграет хорошую службу: птах-переросток чересчур полагается на физические атаки. Используйте только что полученные Eksir Berries, чтобы основательно навредить его здоровью, а дальше доверьтесь гамбитам.

Босс: Demon Wall, 22187 HP.
За победу над этим боссом полагается очень сильный меч, но если вы не набрали себе уровень так 20-й с квикенингами 2-3 уровней у всех бойцов активной команды, ввязываться в бой с этой стенкой мы вам не советуем. Выходите в единственную доступную дверь и встречайте…

Босс: Demon Wall, 10332 HP.
С этим противником побороться уже можно. Факелы по бокам либо остановят его, либо ускорят; их эффект совершенно произволен. Рекомендуется использовать квикенинги для скорейшего завершения битвы и не забывать убирать из активной команды тех персонажей, что стенка телепортирует своим заклинанием.

Телепортируйтесь ко входу; сохранитесь. Если вы победили первую стенку, на ее месте найдете потайной путь, в конце которого вас ждет сундук с Demonsbane Sword. Если вы не получили меч, имеет смысл перезагрузиться и попробовать снова. В гробнице ваша цель – опустить два пьедестала на севере и юге (к ним можно спуститься по лестницам), после чего откроется секретный проход к боссу.

Босс: Belias, 15943 HP.
У огненного духа, очевидно, имеется слабость к воде – используйте ее! От статуса Oil стоит избавляться как можно быстрее: повреждения от огненной магии он заметно увеличивает. Уделяйте особое внимание лечению – осторожность не повредит.

Босс: Vossler, 9318 HP; мечники (3), 845 HP.
Восслер бьет весьма больно, а на последней трети здоровья входит в раж, атакуя непрестанно. Совладать с ним одним непросто, а тут вдобавок и трое мечников, и Фран в бешенстве не подчиняется приказам. Реко-



Босс: Mimic Queen



Босс: Ba'Gamnan


Босс: Belias



Босс: Mateus



Salikawood



мендуется призвать Белиаса (да, для этого необходимо «приобрести» его на доске лицензий), и все силы бросить на лечение его и собственно призывающего. Если Белиас не одолеет Bосслера, уместно будет взять трех персонажей с полными MP из резерва и прикончить предателя серией квикенингов.

В деревне со звучным названием Jahara к вам присоединится Ларса, помощник попросту незаменимый. У принца бесконечный запас снадобий! Если HP любого союзника меньше 40%, он применит Hi-Potion; при критических ранениях – X-Potion, полностью восстанавливающий здоровье! Побочные квесты, охоты и просто прокачка с ним в команде становятся гораздо легче – не упустите эту возможность. В деревне Eruyt приобретите Black Belt, три штуки. Затем вам впору держать путь в Henne Mines. Попасть туда можно только на чокобо; чтобы получить одного бесплатно, дайте раненому солдату на выходе из джунглей снадобье. На следующей же локации ищите стебли высокой травы, закрывающие путь на южной оконечности склона: на чокобо вы преодолеете эту преграду и достигнете цели. В одной из комнат Henne Mines переключатель не только откроет дверь: с потолка посыплются слизни. Два десятка слизней, уязвимых к огню! Запомните это место – зарабатывать там опыт и деньги крайне легко. Туда стоит вернуться, когда у вас появится заклинание Fira; впрочем, если хотите, можете попытаться выжить там с помощью Белиаса. Чтобы слизни вернулись после их истребления, необходимо отойти на две комнаты вдаль от их «месторождения»; дабы накопленное комбо не терялось, убегайте от встречающихся по дороге летучих мышей и тираннозавров. За пять заходов можно довести комбо до сотни, заполучить максимальное количество лута и выручить на продаже около 50000 гилей.

Босс: Tiamat, 49993 HP.
Экипируйте всей команде заранее приобретенные черные пояса – тем самым вы спасетесь от самой вредоносной атаки Тиамат, Disablega. К этому времени вам стоит уже начать пользоваться заклинанием Decoy, чтобы защитить более уязвимых магов. Защита Тиамат заметно возрастет, когда жизней останется мало; используйте квикенинги для быстрой расправы с врагом.

У мугла в деревне Eruyt отныне вы можете приобрести стихийную магию второго уровня и удваивающие LP Golden Amulet. Иными словами, самое время прокачиваться, благо впереди – очень неприятный босс.

Босс: Elder Wyrm, 71692 HP; Treant, 4874 HP; Treant, 845 HP.
На самом деле, этой битвы можно избежать – просто обойти босса и прийти на гору иным путем, через юг джунглей, а затем свернув на север в Feywood. По дороге встретятся очень сильные противники, но от них можно убежать. Таким образом я, совершенно не тратя время на прокачку, достиг горы Bur-Omisace (уровень команды – 18).
Если решитесь-таки сражаться с боссом, убедитесь, что у вас достаточно лекарств от негативных статусов, в гамбиты прописана Esuna, а все необходимые «статусные» заклинания (Haste, Protect, Shell, Regen) наложены перед боем. Все три врага уязвимы к ветру. Возьмите под опеку персонажа с дальнобойной атакой и уведите его подальше от остальной команды, чтобы вовремя подкидывать противоядия пострадавшим. И самое главное – держите Ларсу в живых на раздаче халявных снадобий.
На горе Ларса покинет вас. В Stilshrine of Miriam экипируйте на лидера команды Dawn Shard и дотроньтесь до Pedestal of Dawn – попадете внутрь храма. Дотроньтесь до Sword of Judgment, откроются боковые двери в главном холле храма. Далее ваша цель – добиться, чтобы все статуи в храме смотрели в центр, в сторону локации Cold Distance.

Босс: Vinuskar, 15138 HP.
На время этого сражения тяжелая броня/мечи сильно замедляют персонажей. Используйте персонажей в легкой броне, и проблем не возникнет никаких.

Босс: Mateus, 34259 HP, Ice Azer (5), 2708 HP.
Экипировка, поглощающая ледяные атаки, очень поможет в этой битве – особенно если она надета на «танк», на которого применен Decoy. Пять ледышек неуязвимы для физических атак и Белиаса – против них эффективна Thundara. Но не перестарайтесь – на Матеус с самого начала битвы наложен статус Reflect, и отраженные заклинания запросто убьют незадачливых магов. Как вариант, уничтожьте прихвостней цепочкой квикенингов.

Босс: Judge Bergan, 17200 HP; Judge (3), 3179 HP.
С обычными судьями резонно расправиться квикенингами, чтобы оперативно сократить число оппонентов. Берган во многом напоминает Восслера, очень опасен, и эсперы против него будут неэффективны; постарайтесь ослепить и замедлить его, а затем атаковать всей командой, не забывая о лечении.

Теперь вам предстоит длинннющая дорога через весь континент с юга на северо-восток. Половину пути можно срезать телепортацией, но оставшейся половины хватит, чтобы вымотать команду. В центре Salikawood будет красный сейвпоинт с развилкой. Дорога влево приведет вас к опциональным схваткам с сильными монстрами; дорога вправо – к закрытым воротам, для открытия которых нужно собрать отдыхающих в лесу муглов. Если денег отчаянно не хватает, у босса, охраняющего поворот влево, можно наворовать сколько угодно товаров на продажу (покидая локацию с ним после удачной воровской вылазки и возвращаясь туда вновь); не забудьте экипировать Thief's Cuffs. Спустя несколько утомительных часов ваш путь преградят… овощи?

Босс: Alraune King, 9069 HP; Mandragora Prince, 9069 HP; Onion Queen, 9069 HP; Pumpkin Star, 9069 HP; Topstalk, 9069 HP.
Пять юрких врагов, владеющих пренеприятнейшей статусной магией. Сосредоточьте удары на одном из них; они все уязвимы к огню. Если повезет и они сгруппируются воедино – не медлите, используйте квикенинги! У овощей не так много HP, и одна успешная цепочка превратит их в рагу. Если кто-то выживет, натравите на них Белиаса, ему статусы нипочем.

Босс: Ahriman, 62149 HP.
Он периодически создает двойников, столь же сильных, но всего с 700 HP. Поэтому гамбит типа Foe: HP<1000 > Bio позволит быстро расправиться с лишней обузой.

В Старом Аркадесе нужно найти интересные слухи для Жюля. На этот счет есть два варианта. Первый: поговорить с Ex-Broker (Alley of Whisper, северо-восток), вернуться к Жюлю, затем – к Fresh Ardent (Alley of Whisper, центр). Второй: поговорить с Lucky Man (Alley of Muted Sighs, внизу лестницы рядом с мостом), к Жюлю, затем – к Beasley (Alley of Muted Sighs, рядом с тем же местом). После этого откроется доступ в Аркадес. Чтобы проникнуть в лабораторию Draklor, нужно выполнить

9 мини-квестов (поговорить с горожанами). Всего их доступно 28, выполнение всех откроет необходимую для еще одного побочного квеста область города.
В лаборатории направляйтесь на 67 этаж, возьмите ключ и карту. Отключите синие двери, поднимитесь на 68 этаж. Не торопитесь, иначе имперские солдаты одолеют вас числом. 6803 East – переключаемся на синий, с севера обходим этаж, 6804 West – на красный, 6811 West – на синий. Будьте очень осторожны, в холле лифта вас ждет большая и агрессивная компания имперцев. Езжайте на 70 этаж.

Босс: Doctor Cid, 72989 HP; Rook (2), 9859 HP.
«Ладьи» снабжают Сида полезными статусами: избавьтесь от вражин физическими атаками. Когда Сид станет неуязвим к физическим атакам, просто смените гамбиты на магию.

Путь в Giruvegan лежит через Feywood, в который можно попасть через южный выход из джунглей.

Босс: Rafflesia, 73393 HP.
Ваши MP постоянно тают во время этой битвы, поэтому убедитесь, что все полезные статусы наложены предварительно, а лекарств от негативных в вашем инвентаре достаточно (также имеет смысл повесить их на гамбиты). В начале битвы стоит использовать Dispel, а затем – самые мощные квикенинги из доступных: экономить MP нет смысла. Если удастся использовать Silence на босса, вы изрядно сократите запас его трюков – в частности, звать на помощь Malboro он не сможет. На заснеженном поле найдите храм, встаньте в его центре и осмотрите Feywood Glyph. Затем крутите камеру, пока не увидите иллюзию леса – направляйтесь в ту сторону, там вас ждет второй храм; третий же откроет путь в следующую локацию. Там повторяется та же головоломка: начав с храма в центре, следуйте за зеленой иллюзией и придете к вратам, которые откроются, когда вы призовете Белиаса.

Босс: Daedalus, 65644 HP.
Примените Dispel, затем попытайтесь успокоить его с помощью Silence. Даже если не удастся, пока у Дедала не останется совсем уж мало жизней, биться с ним несложно. Прикончить его резонно квикенингами.

От входа в лабиринт идите на юг, активируйте Avrio Gate Stone и – дальше на юг. Chthes Gate Stone откроет дорогу на северо-западе. После победы над двумя големами в конце пути подойдите к краю платформы – появится магическая дорожка к следующей локации. Paron Gate Stone, вперед, Parelthon Gate Stone, затем зигзагами на юг к Tychi Gate Stone. На краю северо-западной платформы, доступ куда ранее закрывали Tychi Gate, также появится зеленая дорожка, как только вы попытаетесь на нее вступить. В локации Gate of Fire не ищите сундуков – их там нет. От входа двигайтесь влево, поднимитесь наверх и ищите большое открытое пространство – там очередная невидимая дорожка, которая приведет вас к боссу.

Босс: Tyrant, 180248 HP.
Очень долгий бой, причем использование Technicks запрещено. Воздержитесь от атак молнией и почаще используйте Blizzaga.

Вернитесь к сейвпойнту, не пожалеете. В Великом Кристалле нет карты, и заблудиться там несложно. Gate Scorpio открывать не имеет смысла, за ними вас ждет опциональный и весьма сильный эспер. Поэтому – направо от ворот, вниз в локацию Kabonii Jilaam Pratii'vaa, затем еще раз вниз в Kabonii Jilaam Avaa, а оттуда – в Dha Vikaari Bhrum, где находится нужный вам Way Stone VII. Затем – влево, активировать Cancer Gate Stone, вернуться к Way Stone VI и идти на восток до Way Stone V. Снова выберите левый путь, и через локацию наткнетесь на Aries Gate Stone. Вернитесь к Way Stone IV, затем направо – вниз к Pisces Gate Stone. Вернитесь к Way Stone IV, а затем сверните на тропинку, ранее закрытую Gate Pisces. Используйте Way Stone III.

Босс: Shemhazai, 91136 HP.
Приготовьтесь часто лечиться от Silence, если на героях не экипирован Rose Corsage. Не используйте стихийную магию, сосредоточьтесь на атаках. Используйте квикенинги в самом конце битвы.

Если вы думали, что Giruvegan – невыносим, к предстоящему стоэтажному маяку стоит готовиться как минимум морально. На входе вас встретит босс.

Босс: Hydro, 203800 HP.
Этот монстр передвигается очень уж медленно по достаточно большой арене: взяв под контроль персонажа с дальнобойным оружием, можно попросту убегать от него, в то время как остальные будут нападать на неспешного босса.

В маяке вам нужно принести к алтарям черные шары, периодически выпадающие из здешних монстров. Иными словами, просто исследуйте лабиринт, а затем идите к двери в восточной его части.

Босс: Pandaemonium, 116678 HP.
Aeroga – простой и эффективный метод борьбы с ним. Когда ближе к концу битвы он использует Perfect Defense, не пугайтесь, а просто подождите недолго.

Brainpan – несчастные монстрики, коих необходимо истреблять, чтобы появлялись мосты. 3 на 14 этаже, 2 на 20, 1 на 21, 3 на 25; 2 на 29, 2 на 30, 2 на 31… На 31 этаже увидите врага по имени Deidar, не трогайте его! 1 на 32, 2 на 34, 2 на 35 этаже – они появляются вновь через некоторое время, так что можете убивать их неоднократно. 2 на 36, 1 на 38, 2 на 40, 1 на 42, 1 на 46.

Босс: Slyt, 92661 HP.
Слабость против огня – страшная штука, особенно, если в ваших руках – заклинание Oil, за которым следуют многочисленные Firaga.

На Second Ascent вам предстоит выбрать один из алтарей, чтобы пройти. Желтый алтарь богатства временно лишит вас предметов; бесцветный алтарь стали – физических атак; пурпурный алтарь магии – сами понимаете чего. Лучший же выбор – розовый алтарь знания, который оставит вас без миникарты. Невелика потеря.

Босс: Fenrir, 189992 HP.
Если вы последовали нашему совету и остались при всех своих боевых способностях, проблем не должно быть никаких – просто атакуйте и не забывайте лечиться.

Верните у соответствующего алтаря принесенное в жертву умение. Чтобы пройти Third Ascent, понадобится активировать символы следующих цветов: черный, зеленый, красный, розовый (если вы послушались и выбрали розовый алтарь на Second Ascent; в противном случае выбирайте цвет, соответствующий выбранному алтарю. Поскольку розовый и пурпурный сложно различить, ориентируйтесь по карте: розовый – на юго-западе) и бесцветный. Если дважды ошибетесь, не миновать встречи с очень большим числом зомби.

Вы думали, что хуже Giruvegan ничего быть не может? К предстоящему стоэтажному маяку стоит готовиться, как минимум, морально!



Босс: Hashmal, 209060 HP.
Ближе ко второй половине боя Float на ваших персонажах будет просто незаменим – он спасет их от частых атак стихией земли.

Босс: Judge Gabranth, 64049 HP.
Dispel и много, много физических атак.

Босс: Cid, 92093 HP; Famfrit, 149060 HP.
На полжизни Сид призовет эспера и станет полностью неуязвим, в том числе и для Dispel – отключите соответствующий гамбит. Используйте Oil на эспера, а затем гамбит Foe: highest level > Firaga. После гибели эспера расправиться с безумным ученым не составит труда.

Поздравляем! Вы достигли финальной главы Final Fantasy XII; самое время для многочисленных побочных квестов, охоты, поисков секретных эсперов и лучшей экипировки. Обо всем этом мы более подробно расскажем вам в следующем номере. Для тех же, кто хочет поскорее увидеть концовку, сообщаем с радостью, что подземелье Sky Fortress Bahamut занимает пять минут. Как только доберетесь до лифта, встречайте череду финальных боссов.

Босс: Judge Gabranth, 70719 HP.
Почти то же, что и в предыдущем бою, только с оговоркой: он может полностью вылечить себя магией Renew, что можно предупредить с помощью Silence (или Reflect). Blind также поможет легкой победе.

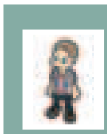
Босс: Vayne Solidor, 76755 HP.
Физические атаки – конек Вэйна, а их выполнять не так-то легко, будучи ослепленным!

Босс: Vayne Novus, 104210 HP; Sephira (5), 12121 HP.
Помощники Вэйна уязвимы к различным стихиям: воду, ветер, молнию, свет и тьму можно использовать в соответствующих гамбитах (Foe: weak), чтобы расправиться с ними. Физические атаки – ключ к победе.

Финальный босс: The Undying, 228299 HP.
Можно обойтись без квикенингов: физических атак и лечения более чем хватит. Вам придется чередовать включение/выключение гамбитов в соответствии с появляющимися барьерами от физических и магических атак, но в целом эта битва куда проще тех, с которыми придется столкнуться примерным охотникам клана. До следующего номера! СИ

Легенды и суеверия поклонников Final Fantasy





Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Из номера в номер авторы «Страны Игр» рассказывают об индустрии, исследуют различные явления и события, отвечают на вопросы, борются с предрассудками. Тем не менее, устойчивые «суеверия» исчезают весьма неохотно. Особенно это заметно по спорам на сетевых форумах. Чего стоит только распространенное убеждение, что все проекты с участием Марио – для детей! Само собой, все заблуждения геймеров объять невозможно, поэтому в статье разговор пойдет о довольно обособленной части игрового сообщества: любителях японских RPG и, в частности, сериала Final Fantasy.

Заблуждение:

Подавляющее большинство японских игр – произведения искусства! Американские игры бессюжетные, однообразные, в них нет души!

Самое распространенное и, пожалуй, самое скверное из народных заблуждений. Во многом из-за того, что коренится в высокомерии: мол, я особенный, я понимаю все величие этих произведений искусства, а остальные играются в тупую попсовую американщину! Естественно, такой настрой прослеживается не только у геймеров: достаточно вспомнить болезненный отклик любителей аниме на то, что MC Ent. популяризует японские мультики в России под лозунгом «Аниме – это модно!» (хотя на родине аниме – одно из наиболее востребованных порождений поп-культуры). Во многом, правда, этому способствует и российский игровой менталитет: в стране, где PC – главенствующая платформа,


Xenogears

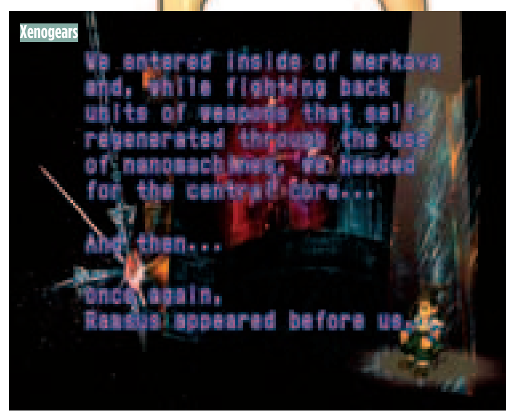




Xenogears



Final Fantasy VII



Xenogears

большинство считает графику главным критерием оценки проекта, а самые популярные жанры – гонки, футболы да шутеры, нетрудно почувствовать себя особенным, распутывая очередной сюжетный клубок той же Xenogears. Главное – не поддаться этому. Даже если концовка MGS2 кажется вам гениальной и необыкновенно жизненной; даже если вокруг вас никто не ценит продуманный сценарий Chrono Cross и предпочитает рядовой ночной город NFS Underground утонченной эстетике Valkyrie Profile; даже если самым трагическим событием юности вы назовете смерть Айрис – видеоигры были, есть и будут в первую очередь продуктами, предназначенными для продажи. Сценки и диалоги, что врезались вам в память, персонажи, симпатия к которым прошла испытание временем, – все они проходили утверждение у продюсеров. Соответствие возрастным нормам, вкусам целевой аудитории, личным соображениям руководства компании – без этого ваших любимиц просто не было бы; самовыражение автора обязано укладываться в установленные рамки. Можно ли назвать подобные проекты произведениями искусства – вопрос открытый. Что же касается упомянутого превосходства японских игр над американскими, тут все сводится к личным предпочтениям. Именно поэтому столь категоричных заявлений делать не стоит, благо контраргументов более чем достаточно. Сюжет? Planescape: Torment. Персонажи? Любой проект Тима Шафера. Глубокие и животрепещущие проблемы человечества? Deus Ex. Особый дух? Mafia. А если говорить о некой мифической «душе», пусть кто-нибудь попробует доказать, что ее нет в той же Fahrenheit. Увы, но у многих любителей японских RPG западные игры ассоциируются исключительно с Counter-Strike и Need for Speed.

Заблуждение:

Японские игры наделены глубокими сюжетами, в которых прослеживается скрытый смысл и тонкая философия; все персонажи японских RPG детально проработаны, выверены до мельчайших подробностей и уместны; игры из Страны восходящего солнца полны символизма, который далеко не все могут понять.

Если предыдущее заявление попахивало высокомерием, это – попросту нелепо. Достаточно даже задатков умения анализировать, чтобы самому убедиться: наличие упомянутых качеств у игр – редчайшее исключение, но никак не правило. Ищущий, конечно, всегда найдет: к извечному противостоянию ежа Соника и доктора Роботника можно приписать три десятка скрытых смыслов и трактовать их по Фрейду, но вот только в самих проектах прямого подтверждения подобным выдумкам нет. Что до «философии», столь любимой широкой публикой, то стоит задать себе простой вопрос: сколько сценаристов RPG имеют ученые степени по философии, могут похвастаться научными публикациями? То-то же. В играх, если очень повезет, мы найдем заимствования из уже существующих философских учений, цитаты, ссылки. В лучшем случае, повторюсь; как правило, если сценаристы преподносят нам какую-нибудь идею, назвать ее философской способен только дилетант. Главная мораль Final Fantasy IX, к примеру, – «давайте жить дружно» – ни на йоту не отличается от проповедей кота Леопольда. Глубокий смысл, философия? И персонажи. Скажите, много для развития сюжетов соответствующих Final Fantasy сделали Ред XIII, Фрея, Кимари? Кажется, вообще ничего; кажется, они затесались в игру исключительно на радость любителям «фурри». Квистис, Сельфи, Квина, Амарант, Пенелопа – нужно ли продолжать список героев, которым совершенно ни

Мнение: Graph Vector, администратор shinra.ru

«Как администратору ресурса по одному из самых популярных японских игровых сериалов, Final Fantasy, а также посетителю других ресурсов по видеоиграм, мне постоянно приходится участвовать в беседах с фанатами, либо наблюдать их беседы на форуме. Среди обычных посетителей встречаются те, кто не вызывает ничего, кроме раздражения: ярые дифирамбы той или иной игре, бесконечные многостраничные споры, в которых никто никого и никогда ни в чем не убеждает. И все это повторяется без конца: одинаковые похвалы, одинаковые упреки, одинаковые перебранки и в конце концов, спустя время, одинаковое осознание, как глупо было себя так вести».


Unlimited Saga


Final Fantasy X

О личном отношении

Еще одно расхожее заблуждение посетителей онлайн-конференций касается права модераторов на критику. По мнению многих, завсегдатаи форума, посвященного Final Fantasy, обязаны любить сериал; модераторы же, следуя такой логике, и вовсе должны быть самыми фанатичными фанатами. На деле же все оказывается с точностью до наоборот: модераторами становятся люди наиболее сдержанные, не склонные к слепому обожанию и умеющие видеть недостатки там, где они есть. И когда дело доходит до открытой критики, посетители недоумевают: как же это человек, который провел четыре года на форуме, оставил три с половиной тысячи сообщений да вдобавок ко всему еще и модератор, нелестно отзывается об играх великого сериала Final Fantasy! Увы, но многие до сих пор не видят грани между объективностью и субъективностью, и неспособны понять, как можно выискивать недостатки в предмете обожания.

к чему было присоединяться к команде, которые не принесли с собой почти ничего? Или сразу вспомнить про Chrono Cross, где в играбельных персонажах числилась репка, да и редко кто из оставшихся четырех десятков бойцов отличался проработанной биографией?

Заблуждение:

Раньше Square делала отличные игры, в них была душа, а сейчас началась сплошная коммерция! Вы только посмотрите, что они творят с Final Fantasy! Они делают из нее какую-то Санта-Барбару! FFX-2, Compilation of FFVII – это выколачивание денег из фанатов! Square идет по пути Electronic Arts! И виновато в этом объединение с Enix и уход Сакагути, который такого очернения незапятнанного имени сериала никогда бы не допустил!

Ответ прост: загляните в историю. Square – не волшебная фирма, производящая исключительно хиты, а в истории Final Fantasy не обошлось без сомнительных махинаций задолго до начала XXI века. Далеко ходить не надо: еще в 1990 году Square избрала для американского релиза Makai Toushi SaGa название The Final Fantasy Legend. Чуть позже, в 1991 году, новая action/RPG от Square, Seiken Densetsu, уже в Японии получила постфикс Final Fantasy Gaiden, а англоязычный мир узнал ее под именем Final Fantasy Adventure. Про чудовищную Final Fantasy Mystic Quest и говорить нечего. Square всегда наживалась на своем самом популярном бренде, и предавать ее анафеме за весьма неплохую в целом «Компиляцию FFVII», по меньшей мере, странно.

Что до Electronic Arts, в которой почему-то очень часто видят средоточие зла и воплощение жадной до денег американской буржуазии (забывая про все оригинальные проекты, издаваемые EA), стоит вспомнить, что в «золотую эпоху», во времена расцвета первой PlayStation, в качестве партнера по распространению игр Square выбрала именно EA. Или господа геймеры забыли, что Final Fantasy VIII встречала их надписью «Published by Square Electronic Arts, L.L.C.»?

И если уж разговор пошел о заслугах Хиронобу Сакагути, не забудем Ehrgeiz (в которой появлялись персонажи FF VII), Chocobo Racing и две части Chocobo's Mysterious Dungeon. Попытка срубить денег на славе Final Fantasy VII? Да, как и вышедшая уже после Сакагути «Компиляция». Да и чего душой кривить – все представительницы сериала делались и будут делаться с расчетом на прибыль. Все, вне зависимости от качества и количества «души», которые вы в них увидите. А уж по качеству к Square даже времен «золотой эпохи» отыщется немало серьезных претензий. Взять ту же Final Fantasy VII: в Японии вышла неполная версия. Кое-что было исправлено в американском релизе: добавлены три битвы с Weapon'ами, немного сбалансирован геймплей, исправлены и дополнены некоторые сюжетные сцены. Кое-что, но далеко не всё. FF VII по-прежнему остается крайне, просто-таки до неприличия легкой (в японском варианте не было, по сути, ни одного стоящего противника), что сразу ставит крест на изысках с материями: зачем стараться и продумывать комбинации, если можно пройти игру одной левой? Кто будет беспокоиться о скрытых стихиях атак, о преимуществах отсутствия произвольного модификатора повреждений, наконец, о таких обыденных мелочах, как вредоносные статусы, если в большинстве боев для победы достаточно нападать с оружием наперевес? И резонно задать вопрос: для чего сложность была уменьшена до такого неприличного уровня? Ответ найдется сам: чтобы она оказалась по зубам «казуалам». Целевая аудитория FFVII – не ценители высокого искусства, а любители блокбастеров с крутыми мужиками (Сефирот и Клауд) и грудастыми девчонками (Тифа). И когда эти подростки обнаружили в блокбастере лихо закрученный сюжет (даже слишком закрученный: по личному опыту, добрая половина прошедших FF VII так и не поняла, что Айрис убила Дженову), восторгу их не было предела. И именно поэтому – а не из-за мифической «души», населяющей игру, Final Fantasy VII превратилась в лидера продаж и вознесла как приставку, так и жанр на пьедестал славы. Седьмую часть «Последней фантазии» постиг и еще один недуг, от которого еще сильней пострадала ее сверстница, Final Fantasy Tactics, – ужасный перевод. Кто-нибудь может назвать причину, по которой компания тратит десятки миллионов долларов на разработку проекта, но при этом не пытается добротно его локализовать?

Впрочем, перевод – это полдела. Например, в Xenogears значительная часть диалогов (самая увлекательная, надо сказать) осталась за бортом! Да-да, та самая Xenogears, что до сих пор небезосновательно претендует на звание видеоигры с самым лучшим сюжетом, пала жертвой урезанного бюджета и/или сроков разработки. Причем Square в то время отнюдь не бедствовала: продажи FFVII были на высоте, и от компании ждали чего-то еще более удивительного. И дождались. Не удивиться невозможно: никакой другой проект, будь он трижды убог, не посадит главного героя на стул и не заставит его вещать, как он с друзьями прошел подземелье, битком набитое возрождающимися врагами. Это – верх абсурда, наплевательского отношения как к потребителю («Тут должен быть лабиринт, но мы решили на нем сэкономить, поэтому вот вам герой на стульчике и скриншот подземелья, радуйтесь и покупайте наших слонов»), так и к команде разработчиков, продумавшей свое детище и работавшей над ним не один год лишь для того, чтобы в последний миг все полетело в тартарары и самая эпическая из всех японских RPG вышла недоделанной. Ходят слухи, что финансы, сэкономленные на Xenogears, утекли к



Жертвы косноязычия

Люди, игравшие в пиратские переводы FF, зачастую вызывают сострадание. Мне как-то довелось наблюдать минут 10 диалогов «русифицированной» восьмой части. За это время Сельфи была трижды названа по-разному. В итоге бедные персонажи склоняются на форумах так жестоко, что хоть плачь. Познакомьтесь вот: это «Яффи», это «Ринуа», а здесь у нас и вовсе, извините, «Куя». Добро пожаловать в кунсткамеру.





«Проекту Kid», позже преобразовавшемуся в Chrono Cross. В тот самый Chrono Cross, с четырьмя десятками репок, боевой системой, слишком уж смахивающей на Xenogears, и сюжетом, который впору назвать бледным подобием Chrono Trigger. Но при всем том, что Square Enix натворила за последние годы, недавно вышедшие Final Fantasy XII и Valkyrie Profile 2: Silmeria забывать никак нельзя: они – лучшие не только для уходящего поколения консолей, но и – на сегодня – во всем жанре.

Заблуждение:

Консоли Sony самые лучшие, потому что на них Final Fantasy!

Это мнение совершенно удивительным образом сочетается с убеждением, что уход Сакагути крайне пагубно повлиял на сериал. Среди поклонников JRPG особенно сильна уверенность, что Nintendo – чепуха для детей, а Xbox – американщина, дрянь, и вообще «Билл Гейтс должен умереть». Источник подобного заблуждения понятен: во-первых, на консолях от Sony за последние 10 лет выходили почти все японские RPG, во-вторых, на них процветает пиратство, в-третьих, в людях говорит все та же преданность одному бренду. FF Crystal Chronicles, естественно, за «истинную» FF они не считают, равно как и вышедшую на Xbox 360 онлайновую Final Fantasy XI. Только не вспоминают они почему-то, что ранние части сериала, включая шедевральную шестую, появились именно на консолях от Nintendo. Что на SNES нашли приют представительницы многих популярных ролевых сериалов. Что Mistwalker, студия Сакагути, и tri-Ace, создатели Star Ocean и Valkyrie Profile, занимаются разработкой эксклюзивных игр для Xbox 360. Что анонсированные для PS3 японские RPG можно пересчитать по пальцам рук.

Заблуждение:

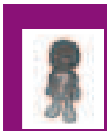
В истинной «Финалке» обязательно будет глубокий сюжет, любовная история, карта мира, по которой можно ходить; о подлинности свидетельствуют также чокобо и муглы, Биггз и Ведж, Сид и воздушные корабли...

Никто никому ничем не обязан. Более того, в первой части из всего вышеперечисленного имелась разве что карта мира да воздушный корабль – и что, теперь оригинальная Final Fantasy лишится собственного имени? А делать какие-то обобщения и диктовать Square Enix, какой должна быть Final Fantasy, ни у вас, ни у нас нет ни малейшего права. И обвинять Final Fantasy XII в том, что она утратила дух сериала, а заодно и в десятках прочих грехов глупо. Это самобытная игра, не менее «фантазийная», чем любая другая. Хоть в чем-то она предшественницам и уступает, во многом успела их «перерасти». Так что – прочь предвзятость! И не пропустите наш обзор последней Final Fantasy на уходящем поколении консолей в этом номере. СИ



Соотношение белых, латинос и афроамериканцев, бодро шагающих по улицам, будет таким же, что и в настоящем Нью-Йорке и Лас-Вегасе.

Интервью с Steel Monkeys



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
BeyondDark@mail.ru

Скажем честно: за исключением Wargaming.net и их Massive Assault, мы почти ничего не знаем о разработке в Белоруссии компьютерных игр. Многочисленные украинские проекты нам уже давно знакомы, а разработки из другой соседней славянской республики пока остаются темной лошадкой.
Минская Steel Monkeys – ведущая студия в стране – уже выпустила несколько проектов для западного рынка, в том числе и для PS2, Xbox и GameCube. Среди них Bob the Builder: Can We Fix It, Master Rallye, Corvette и Ultimate Baja Madness. Быть может, вы слышали о них и даже играли, но вряд ли предполагали, что созданы они не в Британиях и Франциях, а именно в Белоруссии. Их новое детище 2 Days to Vegas уже сейчас, далекое от завершения, выглядит весьма воодушевляющим, и мы обратились к Steel Monkeys за подробностями. На все наши вопросы с удовольствием ответил Тимофей Двоскин – генеральный директор студии.

48 ЧАСОВ

? Здравствуйте, Тимофей! На какой стадии находится 2 Days to Vegas? Чем вы сейчас занимаетесь?

Добрый день. Сегодня над игрой «Два дня до Вегаса» (2 Days to Vegas) вовсю кипит работа. Можно сказать, что мы переплыли экватор и поймали попутный ветер. Прямо сейчас мы учим искусственный интеллект разным хитростям – получается почти курс бойца SWAT – и начерно закончили уровни.

? Информации об игре пока очень мало. Мы только знаем, что это криминальный экшн от третьего лица, вдохновленный творчеством Тарантино, а главному герою предстоит побывать в нескольких крупных американских городах в течение 48 часов.

48 часов – это два дня. Два дня до Вегаса. За это время нашему герою Винни Шоу придется промчаться от Нью-Йорка до Лас-Вегаса, заехав по дороге в Чикаго и еще парочку мест поскромнее. И заодно избежать некоторых неприятностей, игнорирование которых чревато смертельным исходом. Мы постарались, чтобы улаживать их можно было именно в духе картин Тарантино. Конечно, кинематограф значительно отличается от компьютерных игр, но мы стараемся передать стиль признанного маэстро жанра. Суровые нравы, уместный юмор и необычные ракурсы – вот чем мы наполнили 48 часов из жизни Винни и, конечно, не один час в жизни наших будущих игроков.





? В выбранном жанре Mafia и GTA на сегодня являются двумя эталонами. Закрученный остросюжетный сценарий, напоминающий настоящий голливудский гангстерский фильм с хэппи-эндом в Mafia, или более свободный, неформальный и почти бесконечный сюжет GTA, где игра не заканчивается даже с выполнением основного задания: какая из них ближе к 2 Days to Vegas?

Мы делаем свою игру, а не повторяем что-то уже созданное. Мы хотим, чтобы 2DTV стала чем-то новым, и делаем все возможное, чтобы это желание воплотить в жизнь. Но все же мы более близки к «Мафии»: 2DTV основана на напряженном сюжете, который подается через зрелищные интерактивные сценки. Но многое придется по вкусу и поклонникам GTA, в этом можно не сомневаться.

? Мы знаем, что разработка 2DTV началась еще в 2003 году в (ныне закрытой) студии Steel Monkeys в Глазго, Шотландия. А сейчас она ведется непосредственно в Минске. С чем это связано? Почему вы уехали из Великобритании?

Удачное стечение обстоятельств позволило перевести часть разработки в Минск, а в последующем и всю компанию. В Соединенном Королевстве остались все те, кто нужны на международной арене игрового бизнеса, а в Беларуси работают светлые творческие головы и умелые программистские руки. Почему так получилось... так сложились обстоятельства. Во-первых, вырос минский офис компании: мы встали на ноги и сплотились как команда, полная идей, энергии, а главное – желания работать. Причем работать непременно с отличным результатом. Во-вторых, мы решили, что раз такое распределение сил не экзотика, а наоборот – становится мировой практикой, то почему бы и нам не перенять чужой опыт. Достаточно вспомнить тех же Crytek с их офисом в Киеве. А в-третьих, Великобритания – одна из самых дорогих стран для разработки игр.

? Для 2 Days to Vegas вы лицензировали технологию AGEIA PhysX SDK и NovodeX Physics (от AGEIA Techonologies) и SpeedTreeRT™ SDK (от IDV Inc). Почему среди разработчиков так модны эти решения?

AGEIA PhysX SDK – это многообещающее и быстро развивающееся программное и техническое решение. Хороший физический движок, не без изъянов, но с большим будущим. Об этом говорит хотя бы то, что данное SDK выбрали более двух десятков крупнейших разработчиков (например, оно входит в состав Unreal Engine 3 от Epic и Eclipse Engine от Bioware). Мы используем это программное обеспечение потому, что оно удобно для таких разработчиков, как мы, имеющих дело с мультиплатформенным движком.

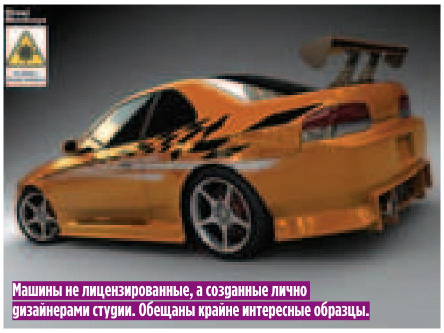
Но все же мы более близки к «Мафии»: 2DTV основана на напряженном сюжете, который подается через зрелищные интерактивные сценки.

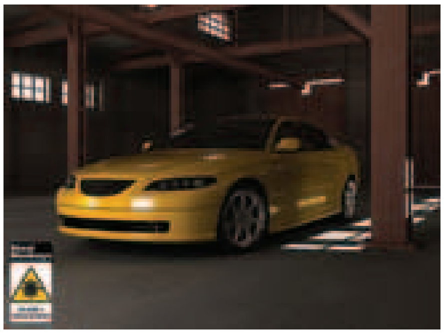


Steel Monkeys о рождении названия

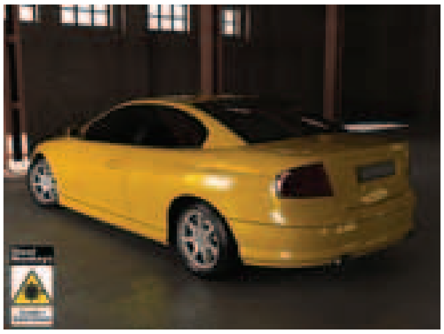
Steel Monkeys (дословно «Стальные обезьяны» или «Обезьяны из стали») – так называли индейцев-монтажников, строящих небоскребы и работающих на большой высоте без страховки. Выбирая название для своей студии, мы хотели подчеркнуть стремление компании достичь небывалых высот в разработке компьютерных и видеоигр.


За рулем автомобиля игрок проведет примерно половину всего игрового времени. А порулить можно будет в том числе и вон тем красным грузовиком.


Машины не лицензированные, а созданные лично дизайнерами студии. Обещаны крайне интересные образцы.







Например, из последних 200 программистов, решивших работать у нас, по результатам теста было отобрано только 7.


Размер мира в игре будет гораздо больше, чем в последней GTA.

Steel Monkeys открывают свои университеты

В конце января Steel Monkeys объявили о проведении серии конференций, посвященных развитию игровой индустрии в Республике Беларусь и разработке мультиплатформенных игровых проектов. Первая встреча, на тему «Специфика программирования компьютерных и видеоигр», уже состоялась в Минске в офисе компании. Участие в конференции – бесплатное, необходимые требования: любовь к компьютерным играм и огромное желание их создавать. В планах компании сделать такие встречи постоянными. Подробности на сайте www.steelmonkeys.by.

О КОМПАНИИ

? Steel Monkeys это, пожалуй, единственная крупная игровая компания в Белоруссии, успевшая, к тому же, пробиться на мировой рынок. Как вам это удалось? Какие цели вы перед собой ставили в начале пути? Нет ли у вас в планах стать полноценным издателем, как те же GSC или Nival?

История Steel Monkeys началась в 1998 году в Великобритании, в 2002 году в Минске открылось представительство компании, в 2004 в Беларусь была перенесена основная часть фирмы. За это время мы уже выпустили 4 собственных игры (Bob the Builder: Can We Fix It, Master Rallye, Corvette и Ultimate Baja Madness), перенесли игру Rocky на GameCube и создали презентацию для первой видеокарты из серии GeForce4 от nVidia. Как видите, кое-какой опыт у нас уже есть. Что до планов: как у любой творческой и работоспособной команды – идей у нас целый ворох. И мы полны решимости их осуществить. Насчет издательства: нет, мы не собираемся идти в эту сферу деятельности. Пока что мы просто не видим в этом большого смысла.

? Насколько остро стоит вопрос с кадрами? Приходится ли вам работать с внештатниками, или опираетесь непосредственно на собственные силы?

К сожалению, сейчас в СНГ нет ни одного ВУЗ'а, который бы готовил работников индустрии компьютерных игр. Насколько мы знаем, что-то подобное не так давно открылось в США, но... Поэтому мы привлекаем людей из других отраслей, иногда совершенно не связанных с разработкой игр. В первую очередь смотрим на перспективность, талант будущих сотрудников, на готовность реализовать себя в компании и желание много и усердно учиться. Мы учим всех наших молодых сотрудников – даем необходимую информацию, проводим семинары для студентов и сторонних специалистов – коллеги из России подтвердят, что, к сожалению, без этого в нашей работе пока еще не обойтись. Так что подход к отбору людей очень тщательный. Например, из последних 200 программистов, решивших работать у нас, по результатам теста было отобрано только 7. И мы готовы идти на такие финансовые жертвы, поскольку это напрямую влияет на конечное качество наших проектов.

Со сторонними студиями мы были бы и рады работать, но, к сожалению, немногие способны предоставить арт, подходящий внутренним стандартам компании. Поэтому сотрудничество с ними сведено к минимуму. Мы предъявляем высокие требования к качеству, и это основная причина, почему в строке «срок релиза» стоит «When it's done».

? Опишите положение дел в белорусской игровой индустрии.

В Беларуси всего несколько компаний, которые занимаются разработкой игр, что называется, «от и до». В большинстве своем те студии, которые у нас есть, – это аутсорсеры, работают с графикой и дизайном. Некоторые занимаются разработкой казуальных игр, но таких тоже немного. Вот и все дела.

? Как вы проводите свободное время? Как отдыхаете всей студией?

Большие праздники встречаем вместе. Есть любители бильярда, а когда позволяет погода – небольшими группами выбираемся на природу, вкушаем небо и шашлыки. Иногда устраиваем в офисе локальные поединки в CS, Quake и Bomberman'a. В общем, отдыхаем, как и работаем: активно и дружно.

? Когда ждать релиза? Планируется ли демоверсия? Определились ли вы с международным и российским издателем?

Пока официально ничего объявить не можем, ведем переговоры. Появится ли демоверсия, зависит от издателя. Если он захочет демо – за нами дело не станет. И что-то нам подсказывает, что он обязательно захочет... Релиз, как уже говорилось, произойдет, когда игра будет стопроцентно «done», не раньше – мы уже сейчас любим своих будущих поклонников и, конечно же, не разочаруем. Ждите громких анонсов! СИ

AMD Turion 64 X2 Mobile Technology

HP рекомендует Windows Vista™ Home Premium

AMD Smarter Choice Разумный Выбор

Стиль – это гармония формы и содержания



В ноутбуке HP Pavilion dv6000 с дизайном HP Imprint Finish двухъядерная мобильная технология AMD Turion™ 64 X2 и подлинной Windows® XP Home Edition гармонично сочетаются мобильная функциональность и стиль.

HP.RU/PERSONAL

Эльдорадо (495) 5-000-000 • М.Видео (495) 777-777-5 • Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30 • Сеть магазинов цифровой техники СтартМастер (495) 785-85-55 • Сеть магазинов Техносила (495) 777-8-777 • Технопарк (495) 7-555-888 • ИОН Цифровой центр (495) 5-444-333 • Компьютер-Центр Кей (812) 074 • Компьютерный Мир (812) 333-00-33

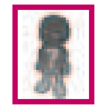






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.tank
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ИДДК
- **РАЗРАБОТЧИК:** G5 Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2007
- **ОНЛАЙН:** http://games.iddk.ru/gm/39/



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com





1 Здесь только что стоял дом. Препятствие, надо сказать, ощутимое – на полном ходу сквозь него пронестись не удалось.

2 Лесоруб, охотившийся на стоявшую у дороги березу, остановился и заглох, но несчастное дерево таки победил.

3 За окружающей флорой и фауной (особенно последней!) лучше наблюдать именно с такого ракурса.

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

ХОТЯ ЭКИПАЖ ТАНКА СОСТОИТ ИЗ ЧЕТЫРЕХ ЧЕЛОВЕК, ВНУТРИ ВЫ НЕ УВИДИТЕ НИКОГО. ЧТОБЫ ИГРОКУ НЕ БЫЛО ТЕСНО, ТАНК БЫЛ ПРЕВРАЩЕН В ПОЛЗУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ.

Человека, живущего в мегаполисе, неизбежно поражает клаустрофобия. Эти узкие лифты, этакая передвижная камера хранения для людей; метро в час пик, когда доступного личного пространства едва хватает на то, чтобы сделать вдох. Неглубокий – в метро нет смысла дышать глубоко, там и так глубоко – печальный каламбур. Подняв ноги, не упадешь.

С предрасположенностью к клаустрофобии самый верный способ дойти до ручки – залезть в танк. В танке темно, жутко тесно и нет никакого права на психоз, ведь каждое неловкое движение может аукнуться жестокой травмой – любой металлический предмет с готовностью примет на себя вашу нежную плоть. Таким образом, танк – это не только огненный меч, целящий в подбородок врагу, это еще и орудие пыток для экипажа. Негде пошевелиться и некуда спрятаться, а на горизонте маячит более чем реальная перспектива, например, сгореть заживо.

Зная все это, можно совершенно не удивляться тому, что перед каждым танковым симулятором выстраивается длинная очередь игроков, желающих максимально болезненно провести свой досуг. Понимаете, после танка в метро в час пик ощущаешь себя удивительно свободно и вольготно. К тому же не стреляют.

Белорусское ралли'44

Игрок волен принять на себя обязанности командира, наводчика или водителя. Место заряжающего, традиционное для танковых симуляторов, пустует, и никто по нему скучать уж точно не будет.

Автоматический наводчик очень метко стреляет по неподвижному противнику, почти никогда не ошибается с расстоянием до него, но искусственному наводчику сложно попасть в цель, которая движется поперек курса, особенно на приличном расстоянии. Он не обучен брать упреждение – и в игре это сделано специально, чтобы игрок во время боя мог сесть на место стрелка и сказать себе, что он-то стреляет куда лучше.

Дело в том, что в игре под нашим руководством находится среднестатистический экипаж, не слишком обученный. Хороший водитель должен следить за действиями экипажа. Если вы заметили, что при движении танка наводчик плавно и равномерно поворачивает башню, то это не потому, что соратник любуется окрестностями, а потому, что он заметил какую-то цель, и стоит вам остановиться, как он произведет по ней залп. Также опытный водитель должен понимать, что перезарядка отнимает немало времени, и в ожидании ее вовсе не обязательно стоять на месте, приглашая противника поупражняться в стрельбе по неподвижной мишени, а маневрировать.

Вообще, игровые миссии успешно выполняются на месте водителя и без единого выстрела (с вашей стороны как наводчика, конечно). Вы разрабатываете маршрут, оцениваете тактические возможности местности: откуда стоит ждать неприятностей, где от них можно спрятаться и куда стоит отъезжать в случае, если начнется. А начнется непременно, раньше или позже.

Хотя на поле боя ваш танк, как правило, не одинок, системы управления другими танками нет. Конечно, остальные боевые машины следят за вашими действиями и готовы прийти на помощь, если таковая вдруг потребует-


2

Планы на будущее

Уже сейчас к игре планируется дополнение. Производство его начнется этой весной, и, предположительно, оно будет готово уже к концу года, ко всеобщей праздничной лихорадке. Вообще у ИДДК грандиозные замыслы касательно дальнейшего развития танковых симуляторов, так что «ТВМ» стоит рассматривать как родоначальника серии. В следующих же эпизодах вы, вероятно, увидите систему управления другими танками (т.е. игрок сможет на поле боя командовать собственным подразделением). Пехота обретет активную жизненную позицию, научится стрелять, бросать гранаты и иными способами участвовать в сражениях, пока же солдаты исполняют роль статистов. Затем ожидаются даже городские бои – вещь вообще чрезвычайно сложная для танкового симулятора. В дополнении будет представлен западный фронт. Разумеется, зарубежные издатели с самого начала предлагали перенести боевые действия туда уже в этой игре, но было решено сперва угодить отечественному танкисту. Пусть ему будет приятно!




3


4

4 Рабочее место водителя. Кабина полностью трехмерна – можно осматриваться и менять увеличение картинки. Очень способствует правильному настроению – при виде от третьего лица так и хочется ласточкой носиться по округе, а сидя в этом стальном гробу, чувствуешь наплыв... ответственности. Или даже обреченности? В них все-таки много общего.

ся, но если игрок решит срезать намеченный маршрут, то остальные танки за ним, скорее всего, не поедут. Разве что такое поведение предусмотрено миссией, ведь дизайнер может внести эвристический анализ искусственным интеллектом действий игрока, и заставить их следовать нашим перемещениям. Обычно же наши соратники весьма самостоятельны, но действуют с постоянной оглядкой на нас. Это выглядит очень трогательно – они готовы нас ждать, если мы где-то застрянем. Скажем, въехал на полном ходу в дерево, свалил ствол, застрял – мотор заглох. Остальные танки стоят неподалеку, ждут, пока незадачливый водитель снова выйдет на тропу войны. Посмеиваются про себя, наверное. Игрок волен выбирать, скажем, место для засады сам, но соратники могут посоветовать, где стоило бы это сделать.

Большая кошка

Т-34, как известно еще из уроков природоведения, является средним танком, золотой серединой, этаким паладином бронетанковых войск. В отличие от него, «Тигр» принадлежит к роду тяжелых танков, потомков тевтонских рыцарей. Мощнейшая броня, крупнокалиберная пушка и вес, достаточный для того, чтобы танк мог работать ледоколом. Лошадь, то есть, простите, ходовая часть для этого закованного в броню существа нужна подобающая – благородных кровей отпрыск германского автомобилестроения. Полуавтоматическая коробка передач: 8 передач плюс 4 заднего хода, опциональный кожаный салон и аудиосистема 5.1.
За счет внушительной массы у «Тигра» значительно более плавный ход, чем у Т-34, что позволяет ему метко стрелять на ходу, не останавливаясь. Разумеется, «тридцатьчетверка» тоже может палить во все стороны на полном ходу, но вряд ли куда-то попадет без вмешательства потусторонних сил. Хотя последние тоже недооценивать не стоит. У 34-го, к слову, 5 передач и всего одна задняя. Обычное советское авто. С точки зрения наводчика, «Тигр» позволяет работать на большем расстоянии. У него более чистая оптика, широкое поле объектива, бинокулярный прицел, в отличие от Т-34, где мы смотрим на мир через несколько мутноватую оптику с зеленоватым оттенком. В итоге у «Тигра» прицел пристреливается на 1200 метров, а у советского танка на 600-650. Потому за «Тигра» мы участвуем в миссиях так называемой «длинной руки», где бой ведется на дальних подступах, где востребована его разрушительная мощь. Соответственно, и экипаж должен выбрать такую позицию, которая дает полный обзор поля боя, при этом сведя к минимуму возможность незаметного приближения противника. И от правильности выбора огневой позиции зависит исход миссии. Нетрудно догадаться, что, засев в Т-34, мы действуем совсем иначе: наша задача – незаметно проскочить, не ввязываться в дальний бой, а, используя маневренность танка, наброситься на противника, навязать ему бой вблизи и закидать его вычурные латы и доспехи бронебойными меховыми шапками. В игре нас ожидает по одной кампании за каждый танк. Расстановка сил и цели заданий в каждой миссии будут жестко заданы заранее.

История болезней

Наш танк едет по опушке леса. Башня поворачивается, ствол пушки утыкается в дерево – и проходит сквозь













1 Видите слева по ходу движения танка небольшое выжженное пятно? Несколько секунд назад тут стоял дот – танку он ничего не сделал бы, а вот пехоте нашей надоедал.

2 Вид с места водителя, но при открытом люке. Без пяти минут прогулка на свежем воздухе – вот только на небезопасных участках люк открывать не стоит. Прилететь ведь сюда может не только пуля (водителя не жалко, нового настрогаем), но и, неровен час, какой-нибудь снаряд.

него. Разработчики говорят, что дуло – слишком важная часть танка, и не хотелось бы лишиться его в самом начале миссии, неловко задев им о ближайший дуб. К тому же если начать моделировать все те мелкие неприятности, которые отравляли жизнь настоящим танкистам, то игра становится слишком уж... не игрой. По этой же причине не реализовано утыкание ствола в землю – одна из самых распространенных и страшных для танка неприятностей. Модель повреждения учитывает тип и толщину бронезащиты, расположение узлов агрегата, характеристики боеприпаса, углы соприкосновения. Математика, может быть, слегка упрощенная, но в расчет принимается даже «расшатывание» – то есть когда танк подвергается обстрелу, но пробития брони не происходит. При этом случаются «контузии оборудования», определенные узлы и детали выходят из строя. Например, можно «расшатать» даже «Тигр»: пять, семь или даже девять выстрелов – и без всякого пробития брони внутренние повреждения могут быть таковы, что танк остановится. Попадание в боевое отделение вызывает возгорание и выход из строя, а в некоторых случаях и детонацию боезапаса. Попадание в моторное отделение вызывает остановку двигателя, или возгорание. Кроме того, при повреждении моторного отделения «Тигра» танк наводится вручную (вместо механики) – это отражается заметным снижением скорости наведения. У Т-34 подобной беды с наведением нет благодаря использованию башенного электромотора. Обсчитывается и выведение из строя членов экипажа, то есть, мы не сумеем включить компьютерного стрелка, если он погиб, хотя при желании сможем сами забраться на его место.

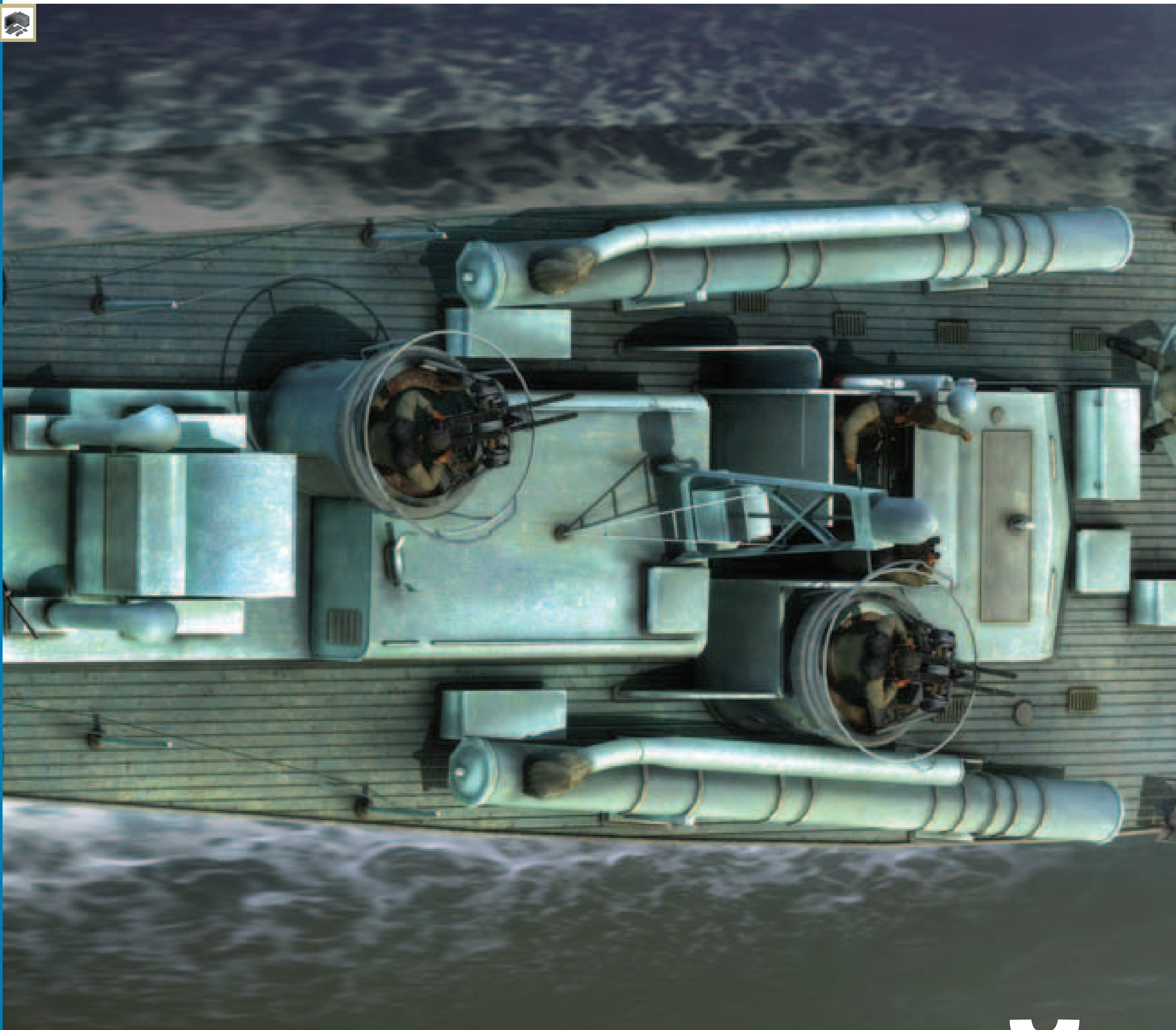
В жизни опытный экипаж мог заменить не сильно поврежденную гусеницу примерно за сорок минут. В игре же в случае легких повреждений гусеницу восстанавливают до состояния полной работоспособности примерно за тридцать секунд. Разумеется, если гусеница полностью разбита, если повреждены катки, то такая поломка для танка необратима, слишком уж много времени ушло бы на ликвидацию подобной аварии. В игре есть боеприпасы трех видов, два из которых хороши для танковых сражений, а третий предназначен для борьбы с дотами, пехотой, грузовиками. Настройка баллистики включает в себя такие характеристики, как характер снаряда, начальная скорость выстрела, масса снаряда, сопротивление воздуха. Учитывается еще и наклон танка поперек оси стрельбы, когда поправка по дистанции не направлению силы тяжести.

Остановившись, оглянуться

В игре есть разные типы освещения и разная погода, но нет дождя и снега, ночных миссий – как говорится, танки ночью не воюют (это шутка – поясняем для самых серьезных наших читателей, попутно поздравляя их с прошедшим праздником 23 февраля и военно-морского флота, о котором читайте рядом!). Бой во время дождя отличается от обычного только очень сильно ограниченным полем зрения, это для танка вообще не очень хорошо, и в этом случае он теряет все преимущества, поэтому было принято решение лишний раз не усложнять игроку жизнь. А вот туман в игре есть. Слышите, там, в белой пелене что-то грохочет и лязгает? Со временем оно прибудет и сюда, но примерно через полгода, еще есть время собраться с мыслями.. СИ



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
UAZ
4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД
УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ
Полностью новый труднопроходимый регион - "УРАЛЬСКИЕ ГОРЫ"
Новые автомобили: УАЗ-3303 "Головастик", УАЗ-31514 "Командирский" и УАЗ-469 "Козел"
Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!
www.4x4game.ru
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.
Реклама
ASE avalon style entertainment



МОРСКОЙ



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.ship/strategy.wargame.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** «Акелла»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
- **ОНЛАЙН:** http://ru.pt-boats.net/

Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian.@gmail.com

Главное – не сомневаться и не медлить. Смелость города берет, и если решение уже принято – оставьте колебания.

В горячке боя, отбиваясь от целой стаи вражеских самолетов, атакующих не только поврежденный транспортный корабль, но и наш торпедный катер, мы лихорадочно поливаем небеса из «Эрликона», делая паузы лишь на подзарядку и охлаждение ствола, бешено вращаясь во все стороны, пытаясь уследить за несколькими целями сразу, – и вот, в очередной раз развернувшись, мы видим перед собой большое скопление врагов, отчаянно выпускаем новую очередь... и кровь и перья летят во все стороны. Надо же, в лихорадке беспрерывной стрельбы принять безобидных морских птиц за далекие вражеские самолеты. Несчастных жалко, за себя стыдно. Впечатляет? Очень!

Напустить туману

В первой миссии мы учимся торпедировать вражьи корабли. В то время как наши самолеты наседают на вражеский флот с воздуха, торпедные катера пускаются в дерзкую атаку на противника. Наш кораблик выпускает дымовую завесу, описывает широкий полукруг по водной глади, после чего ныряет в дым. Вражеский огонь тут же прекращается – противник явно не хочет тратить снаряды попусту.

Выскочив из-за спасительного прикрытия, наш катер совершает быстрый прорыв и почти одновременно выпускает две торпеды по ближайшему судну. И тут в правой верхней части экрана появляются два таймера, отсчитывающие время хода торпед. Катер же, выполнив задачу, разворачивается и направляется обратно за непроницаемую пелену. В этот миг он особенно уязвим для огня противника, рассерженные снаряды сыплются градом, но в этот раз нам везет. Тем временем таймер первой торпеды окрашивается

ОХОТНИК


Случается, что одновременно в разных частях карты происходит не один бой.


Удачное попадание тут же превращает самолет в беспорядочную груду обломков.


Если внимательно присмотреться, можно разглядеть команду на палубе – матросы, артиллерийские расчеты.


Вот этот прибор – торпедный прицел. Все-таки на катере слишком мал боезапас, чтобы тратить его, давая залпы «на глазок».

МУЛЬТИПЛЕЕР

В игре предусматривается четыре сетевых режима: во-первых, кооперативный (один игрок – один катер), во-вторых, тактический (когда игроками-катерами командует игрок-адмирал), в-третьих, совместное управление несколькими игроками одним катером, и, наконец, противоборство двух катеров, где каждый управляется командой игроков. Всего будет шесть-семь сетевых миссий. Через несколько месяцев после релиза еще ожидается дополнение с новыми миссиями и, вероятно, редактором. В релизе же редактора точно не будет.

в красный цвет – это означает, что расчетное время детонации осталось позади, и раз взрыва до сих пор не произошло (а мы бы услышали!), значит, торпеда прошла мимо. Но через несколько секунд взрыв таки грохочет – вторая торпеда попала точно в цель. Корпус вражеского корабля сильно поврежден, начинается пожар, а мы наблюдаем, как вражеская команда выстраивается на палубе (никакой паники, все организованно!), а потом один за другим матросы начинают прыгать за борт. Дело, правда, происходит на Балтике, где вода очень холодная, и в таких условиях человек протянет от силы пару минут. Но выбора у них, пожалуй, не оставалось. Если захотим, можем милостиво поднять бултыхающегося в воде противника. Или же, наоборот, размолоть несчастных винтами...

Адмиральские звезды

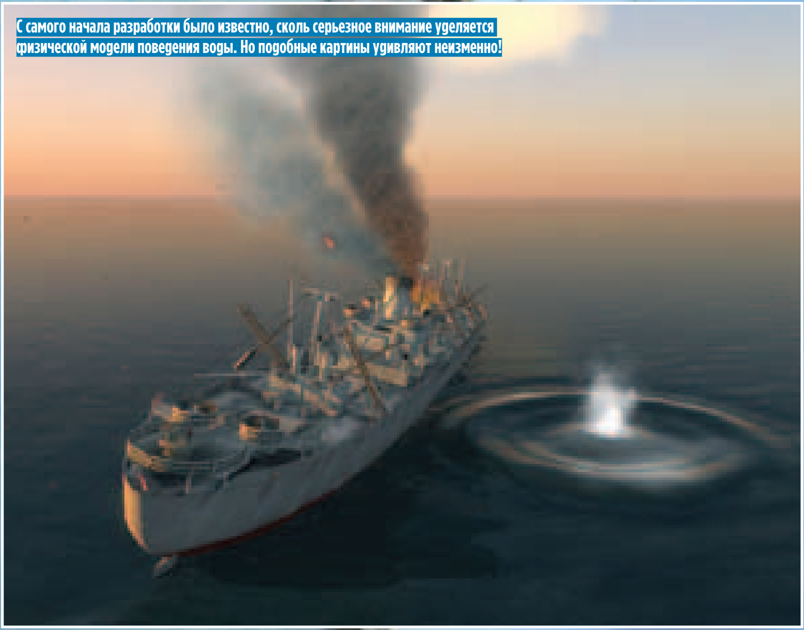
Теперь «МО» не только симулятор, но и тактическая стратегия в реальном времени. Игра не столько сменила жанр, сколько добавила новый к уже существующему, и любой желающий сможет играть в «МО» как в симулятор, совершенно забыв о тактике.

Одна из миссий демонстрирует новый тактический режим. Поставленная перед нами задача – потопить два транспорта, защищаемых четырьмя линкорами (донельзя серьезный эскорт). Чтобы тщательно продумать план боя, ставим игру на паузу, расписываем операцию и прокладываем маршруты, причем делать это можно как на основной карте, так и на тактической. Посылаем катера в обход конвоя, они перестраиваются, как мы им приказали, и уплывают, а наш большой корабль в это время выполняет отвлекающий маневр, атакуя противника в лоб и принимая на себя основной огонь. Тактическую карту можно развернуть на весь экран, и при желании всю миссию можно пройти, не заглядывая в трехмерье, и ограничиться плоской картой с обозначающими противоборствующие силы значками. Кстати, обозначения реальные, соответствуют использовавшимся нашими вооруженными силами во время Великой Отечественной. В тактическом режиме можно полностью управлять любыми нашими кораблями – не только указывать маршрут, но и распределять цели, причем свои для различных типов оружия (мол, основной калибр направо, торпеды налево).

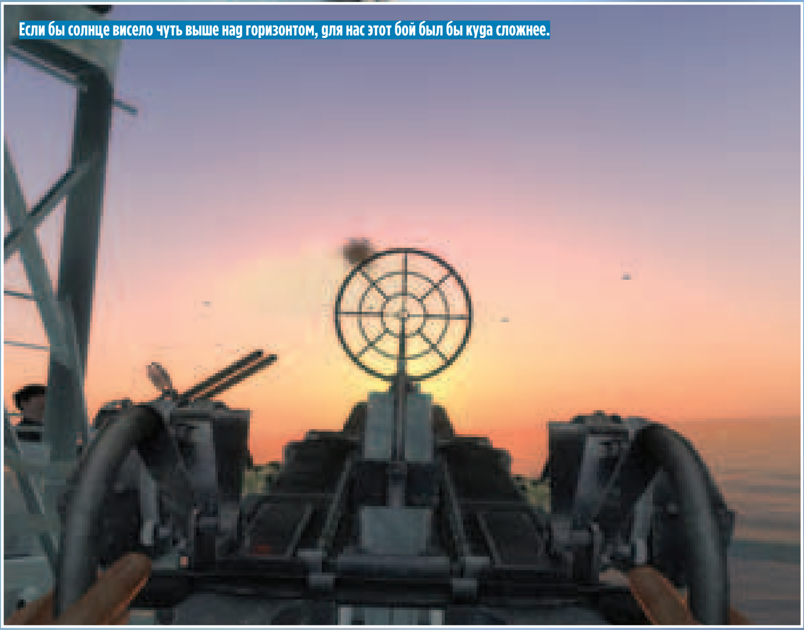
Искусственный интеллект создавался с тем расчетом, чтобы справляться как со всеми задачами, поставленными ему игроком, так и с теми,



Лица экипажа хоть и неподвижны, но, тем не менее, на редкость выразительны.



С самого начала разработки было известно, сколь серьезное внимание уделяется физической модели поведения воды. Но подобные картины удивляют неизменно!



Если бы солнце висело чуть выше над горизонтом, для нас этот бой был бы куда сложнее.

ТЕАТРЫ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

В игре три разных моря: Баренцево, Черное и Балтийское, и каждое обладает собственным обликом. Довольно много островов с вражескими базами, обычно их оснащение более-менее одинаковое: маяк, несколько зданий, несколько орудий. Моделируются все соответствующие погодные условия: дождь, шторм, снег. Во время миссии может начаться или кончиться дождь, однако настоящей динамической смены погоды не планируется – все-таки миссии не настолько длинны, да и торпедные катера не плавали особенно долго, всего по несколько часов.

что выдаются ему изначально при загрузке миссии. Последнее пригодится в том случае, если игрок решит не примерять адмиральский китель и не возьмет на себя управление общим ходом сражения, сосредоточившись на родном катере и выполняя цели миссии самостоятельно.
А при желании можно вообще стать рядовым стрелком, поливая свинцом назойливые вражеские самолеты, оставив управление катером на кремниевого командира, который сам действует сообразно обстановке, уходит от торпед и т.п.: на него вполне можно положиться.

Боевые будни

Ожидается три кампании: за союзников, за немцев и за наших. Причем немало так называемых «зеркальных» миссий, в которых можно участвовать за каждую из сторон.
Всего предполагается шесть эпизодов, в каждом будет по пять-шесть миссий.
В зависимости от результатов, полученных при прохождении кампании, у игрока повышается рейтинг, на который приобретаются различные «плюшки». Например, в очередной миссии нам достанется не простой катер, а новый Г5 с установленной «Катюшей», которая наведет шороху на береговых укреплениях противника!
Всего готовится девять «секретных» миссий, которые могут быть открыты игроком. Весьма своеобразных: например, в одной из них надо подобрать моряка или буксировать полузатопленный катер.
Не обойдется без траления и расстановки мин, охоты на подлодку. Так, на «Элко» стоят глубинные бомбы, которые можно сбрасывать, подплыв к вероятному месту нахождения подлодки. Конечно, торпедный катер не обладает всеми нужными средствами для противолодочной борьбы, потому, если только зазевавшиеся подводники не показались на нашем радаре, экипажу придется пользоваться помощью сослуживцев. Например, о местонахождении вражеской субмарины иногда сообщает авиация. Да и боезапас крайне ограничен, всего 4 глубинных бомбы на той же «Элко».
Еще пример построения миссий – нужно торпедировать корабль в порту, в результате чего на судне начнется пожар, который перекинется на базу.
Поскольку бой с участием торпедных катеров весьма быстротечен, то средняя продолжительность миссий составляет всего около десяти минут в легком режиме. В реалистичном же режиме миссию можно проходить по многу раз и довольно долго, из-за неизбежных перезагрузок – торпедный катер ведь существо довольно ранимое.
Впрочем, чтобы не начинать каждый раз заново, внутри миссии есть автосохранения, срабатывающие по выполнении одной из поставленных задач.
В среднем на миссию приходится три-четыре чекпойнта.
Расстановка сил и условия боя жестко заданы заранее, и в большинстве заданий за основу бралось историческое сражение. Причем выбирались такие бои, где исход решали именно торпедные катера, а крупные корабли играли роль скорее отвлекающей боевой мощи.

Человеческий фактор

У каждого члена команды есть имя, звание, и последнее легко определить, например, по головному убору: если на месте капитана человек в ушанке – значит, капитана уже убили, а на его место заступил обычный матрос. Разумеется, квалификация кремниевых бойцов заметно разнится, вплоть до того, что капитаны эсминцев и тем более линкоров в массе своей куда более опытные, нежели капитаны торпедных катеров.
Если в бою погиб кто-то из членов экипажа, то на его место встает новый человек. Если же занять место некому, то катер потихоньку теряет боеспособность. Лишившаяся стрелка зенитка молча глазеет в небеса,



Эта зенитная пушка вообще не оснащена прицелом, так что стрелять приходится «навскидку». Но попасть по самолету и из нее вполне по силам.





ПРЕПАРАЦИЯ

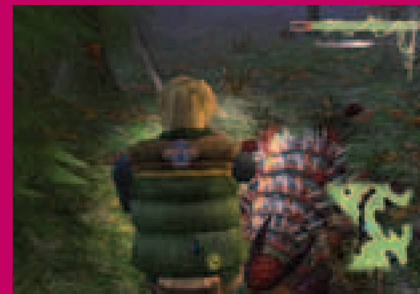
**Архитектура игры открытая лишь частично, то есть игрок сможет сам менять некоторые вещи, используя скриптовый язык и разукрашивать текстуры.
А вот возможности внедрять новые модели в релизе не ожидается, как и настройки различных аспектов игры (скажем, модели повреждений, искусственного интеллекта и т.п.). Как то и принято в отечественной школе симуляторостроения.**

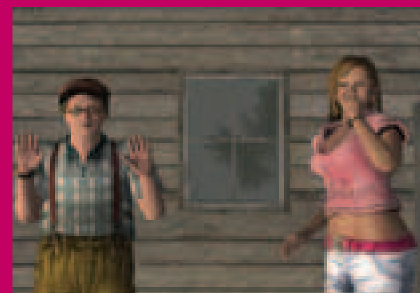
так что команду надо беречь: если идет обстрел, лучше загнать людей под палубу.
Модель повреждений такова: у любого корабля имеются несколько отсеков: капитанская рубка с дальней связью, бензобаки, машинная секция, соответственно, в бою может произойти отказ рулей, винтов, радиосвязи и т.п. Причем в тактическом режиме есть возможность ремонта: можно посмотреть, в каком состоянии выделенный юнит, узнать уровень его затопления, для ускорения ремонта отправить весь экипаж к насосам.
Полное затопление происходит как в жизни, корабль дает крен, скорость выкачивания воды зависит от количества работающих людей и на предельном уровне сложности практически полностью соответствует действительности.
Например, если это катер «Элко» и затоплено около 10 процентов, но все 23 человека будут под палубой, они минут за 10 выкачают всю воду и приведут катер в рабочее состояние.
У авиации примерно похожая модель повреждений, разумеется, с поправками на особенности самолетов.

Физика и жизнь

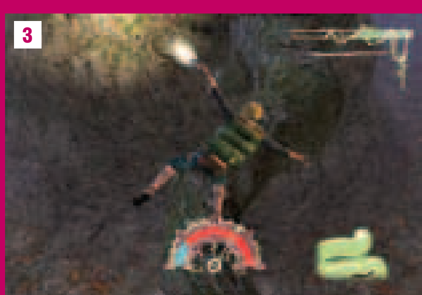
Уровень сложности меняется плавно – для этого предусмотрен ползунок от 0 до 100 процентов, кроме того, будет точная подстройка параметров реализма. На максимальном уровне сложности будет вид от третьего лица, но не будет вида «от лица торпеды».
Кстати, немалую роль в сражениях играет положение солнца. Все эти яркие блики на воде, так красиво смотрящиеся на экране, мешают разглядеть врага не только нам – искусственным капитанам и матросам также непросто рассмотреть приближающегося противника, заходящего со стороны солнца. И это влияет не только на дистанцию обнаружения, но и на точность стрельбы.
О том, что игра поддерживает новомодную плату Ageia PhysX, известно уже довольно давно.
Впрочем, отсутствие редкой железки в вашем компьютере на геймплее не скажется, общая физическая модель останется той же, разве что уменьшится количество различных несущественных, но приятных мелочей типа флагов и веревок.
Игра не скупится на кинематографические ракурсы и время от времени выдает подлинные драматические мини-шедевры. Представьте себе следующую сценку. Расчет установленного на нашем торпедном катере зенитного орудия работает по воздушной цели, а авиация противника, в свою очередь, огрызается плотным огнем. И вот пуля попадает в стрелка, убитый боец тяжело оседает на палубу. Катер же продолжает головокружительный ход по морской глади, и мертвый матрос какую-то долю секунды сползает по покатой палубе и, наконец, падает за борт. Оставшийся же в одиночестве напарник стрелка провожает взглядом тело – этот скупой поворот головы мог быть срежиссирован самим маэстро Китано.
Наличие на каждом корабле команды, чьи действия нам видны, добавляет довольно сильную эмоциональную окраску происходящему. Бои перестают быть столкновениями бездушных машин, уничтожение любой из которых не вызывает у нас никаких чувств. Каждый подбитый катер, каждый тонущий корабль, каждый сбитый самолет – трагедия для находящихся в нем людей, которые еще недавно заменяли на боевых постах павших товарищей, а теперь отчаянно пытаются спастись.
Игра становится одновременно более близкой и более жуткой. Можно было бы продолжить мысль и попытаться предсказать, что будет происходить с игроками и NPC в боевых симуляторах будущего, но лучше, наверное, сейчас в эту тему не углубляться.
Дата релиза – в этом году, причем предполагается выпустить игру одновременно на Западе и у нас. Сейчас основные работы уже закончены, теперь игру ожидает тонкая настройка и пристальное тестирование. СИ













ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo Wii
- **ЖАНР:** action-adventure.survival-horror
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Spike
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 15 мая 2007 (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.necro-nesia.net



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Какой же это жук? Это галлюцинация какая-то…

2 Рубим насекомых в кашу верным Wii-пультом. А давайте вместо палки нарисуем джедайский меч?!

3 Балансировать над пропастью, зажав в двух руках нунчаку и пульт. Вторая и последняя хорошая идея «Некро-Незии».

NECRO-NESIA (ESCAPE FROM BUG ISLAND)

«ПОБЕГ С ОСТРОВА ЖУКОВ», ИЛИ КАК ПРАВИЛЬНО НАЗВАТЬ ТРЭШ-УЖАСТИК.

Изначально игра эта называлась «Некро-Незия» – приятно, стильно и даже несколько экзотично. «Побег с острова жуков» – унылое, невыразительное, скучное американское название, коего игра удостоилась за океаном. Как знать, возможно, издатели поняли, с чем имеют дело, и решили дать творению Spike более подходящее имя? Мы благодарны европейскому издателю за восстановление исторической справедливости, но… похоже, это единственное, за что мы можем их благодарить.

К чему излишние слова? Подборка персонажей, «актерское мастерство», сценарий, да и сама идея – все как по учебнику вписывается в стереотип дешевого хоррора. Вы одни на острове, полном злых, хищных и всячески агрессивных жуков. Что? Магнум, дробовик? Обойдетесь! Фонарик в левую руку, палку в правую – и вперед! Выживать, товарищи, выживать! Спасение умирающих – дело рук самих умирающих!

Впрочем, «Забагованный остров» – не просто ужастик, а еще и игра для Wii, приставки всячески инновационной и привлекательной. Естественно, не обошлось без «находок» в управлении. Главная конфетка – использование пульта в качестве фонарика. Думаю, любой любитель жанра survival horror поймет, насколько это может преобразить впечатления, – ведь зачастую одной игры тени достаточно, чтобы мурашки стройными рядами принялись маршировать по коже. Но увы – на скриншотах мы видим лишь бедную местность, не очень-то изобилующую тенями и объектами. Ролики лишь подтверждают опасения: широкие открытые пространства, радар в углу экрана и видимые издали враги сводят на нет все попытки «напужать и застращать».

Появившийся на старте консоли в Стране восходящего солнца, «Побег с острова жуков» успел обрасти целым ворохом крайне нелестных отзывов. Так, управление, главная «замануха» игры (уже хотя бы ввиду ее платформенной принадлежности), звезд с неба не хватает. Наш герой может отстреливаться от фауны камнями из рогатки – бесконечные «патроны», судя по всему, прилагались в комплекте с оружием. Так вот, чтобы попасть в какого-нибудь жука, надо зажать «B», перейти в режим стрельбы от первого лица, найти прицелом насекомое, зажать «A» и затем дернуть пульт, дабы отправить камень в полет. И это – лишь один пример из многих. Зато покрутить головой в поиске следующей жертвы – ни-ни. В этом пульт вам не помощник. Чай, не в шутер играем.

Сам же геймплей, судя по всему, состоит из набившей оскомину беготни за ключевыми предметами, открывающими путь дальше. Желтая точка на карте – следующая цель, бежим туда, радуемся появлению новой точки. «Некро-Незия – игра о поиске желтых точек», – уныло резюмирует IGN.com. Интеллект врагов, как и следовало ожидать, – жучиный. Если верить очевидцам, большинство гигантских насекомых можно попросту обойти стороной, а в сражениях с ними куда легче погибнуть от багов (ах, каламбур!), чем от жвал, клешней и прочих хитиновых радостей. Увы, но разработчикам явно не пошел на пользу урок Nintendo по оживлению геймдизайна: скучно, серо, некрасиво и вдобавок еще и про жуков.

Что же сказать напоследок оптимисту? Как это ни странно, но спасти игру на западном рынке способно новое название. Игру с такими фундаментальными огрехами «починить» очень непросто, зато переписать диалоги и переозвучить в пародию – легче легкого. И уменьшить розничную цену, скажем, втрое. СИ



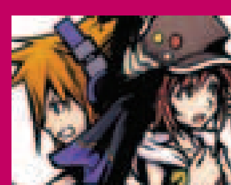
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Встречайте новую игру в жанре stealth-action
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
"В одиночку ты не выиграешь войну, но поможешь приблизить победу".
10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.
Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.
Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.
© 2006 ЗАО «1С»
Игра разработана компанией Haggard games.
Реклама
HAGGARD games

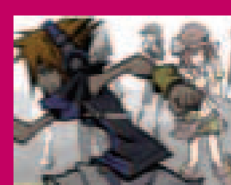












ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
конец 2007 года
ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.co.jp/subarashiki



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Битвы на двух экранах могут стать как очень интересным нововведением, так и обузой, портящей все впечатление.

2 Яркий, вычурный визуальный стиль – одно из самых-самых достоинств игры.

3 «DDR-комбы из стрелочек» – на верхнем экране. Для девочек.

4 «Стилус-файтинг» – на нижнем экране. Для мальчиков.

IT'S A WONDERFUL WORLD

ЭРНЕСТ ХЕМИНГУЭЙ КАК-ТО СКАЗАЛ, ЧТО МИР – ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЕ МЕСТО И ЗА НЕГО СТОИТ СРАЖАТЬСЯ. ТЕЦУЯ НОМУРА С НИМ, СУДЯ ПО ВСЕМУ, СОГЛАСЕН.

Новая игра от одного из самых известных дизайнеров Square Enix называется не иначе как It's a Wonderful World (Subarashiki Kono Sekai в японском оригинале). Она разрабатывается командой, ответственной за создание серии Kingdom Hearts, во главе с самим Номурой, и обещает основательно использовать возможности двухэкранной портативной консоли.

Действие It's a Wonderful World развернётся в Сибуе – пожалуй, самом известном районе Токио. Героям предстоит сыграть со смертью, и время будет работать против них: на все про все есть всего лишь семь дней. Мальчику Нэку Сакурабе и девочке Сики Мисаки придется объединить усилия, чтобы не покинуть этот прекрасный мир в столь юном возрасте. Путь к спасению, как водится, лежит через тернии – точнее, через монстров, известных как Шум (Noise). К счастью, Нэку – эмпат, он способен выявлять оных монстров, паразитирующих на мыслях людей, и сражаться с ними.

Битвы наглядно демонстрируют уникальность It's a Wonderful World: они разворачиваются на двух экранах одновременно. Нэку сражается на тачскрине, и управлять им нужно с помощью стилуса: передвижение, удары, выстрелы и заклинания осуществляются по мановению волшебной пластмассовой палочки. Сики же защищает верхний экран, и вам предстоит ей в этом помочь, используя крестовину: правильный ввод комбинаций клавиш обеспечит выполнение суперударов (включая зажигательные танцы и игрушечную кошку). Подобное решение относительно боевой системы можно без преувеличения назвать очень смелым: будем надеяться, что создатели достойно воплотят столь оригинальную задумку – ибо в противном случае играть, скорее всего, будет тяжело и скучно.

Любители Jet Set Radio, несомненно, увидят в стилистике It's a Wonderful World много знакомого. От дизайна главных героев до внешнего вида мегаполиса творение Тецуи Номуры со товарищи напоминает недооцененный хит эпохи Dreamcast. Игра выглядит чертовски красиво и стильно – это можно с уверенностью утверждать уже по имеющимся у нас скриншотам и роликам. И персонажи, и декорации выполнены в 2D – и язык не поворачивается назвать это недостатком. Качество спрайтов на высоте, а их количество не дает усомниться в том, что герои действительно находятся в людной Сибуе.

За музыку в ответе Такехару Исимото, начинавший карьеру программистом синтезаторов, но уже зарекомендовавший себя и как композитор саундтреков – преимущественно для портативных проектов Square Enix. Ему принадлежат мелодии Final Fantasy Agito XIII и трех проектов из компиляции Final Fantasy VII: Before Crisis, Crisis Core и Last Order. It's a Wonderful World, впрочем, по своей стилистике достаточно сильно отличается от вышеперечисленных игр – но мы не сомневаемся, что Исимото-сан сумеет «нащупать» истинно молодежные мотивы современной Японии.

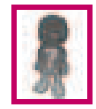
Точной даты релиза It's a Wonderful World пока что не объявлено даже для Японии: впрочем, оно и неудивительно, ведь проект явно готовится не на скорую руку. Талантливая команда создателей, немалый бюджет, продолжительное время разработки дают нам все основания полагать, что из Subarashiki Kono Sekai выйдет не только лидер японских чартов продаж (в этом-то и вовсе нет никаких сомнений), но и интересная геймерам всего света игра. СИ





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2, Wii
ЖАНР:
shooter.third-person.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 1
ДАТА ВЫХОДА:
26 марта 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН:
http://www.ea.com/medalofhonorvanguard



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gmail.com





1 Жизнерадостность Wii пошла разработчикам на пользу. Кажется, это один из немногих по-настоящему красиво оформленных уровней.

2 Интересно, насколько выгодна занятая однополчанами позиция? Или это намек на «ты иди вперед, а мы там как-нибудь прикроем»?

MEDAL OF HONOR: VANGUARD

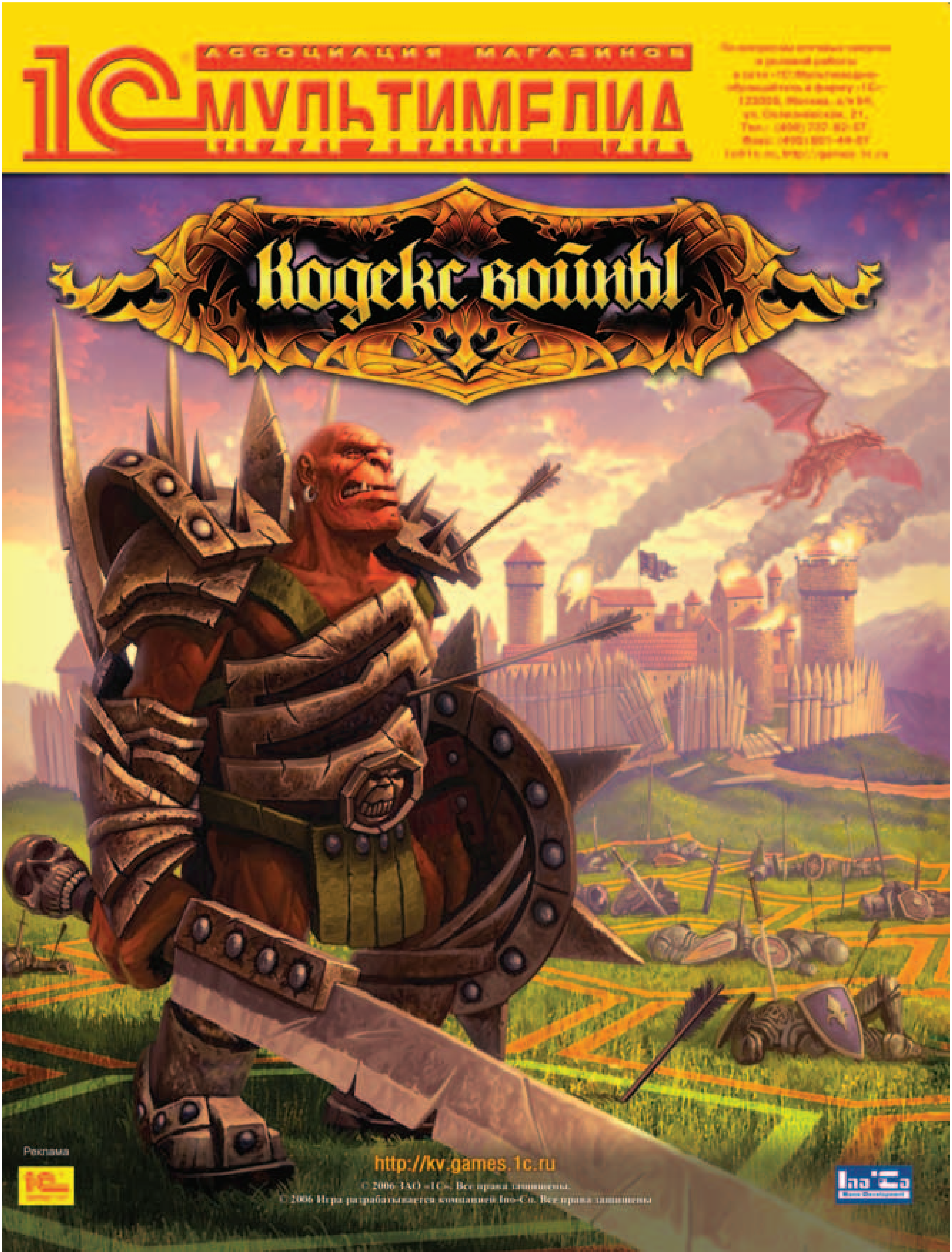
ДВА ПОДВИГА – ДВЕ МЕДАЛИ ЗА ОТВАГУ!

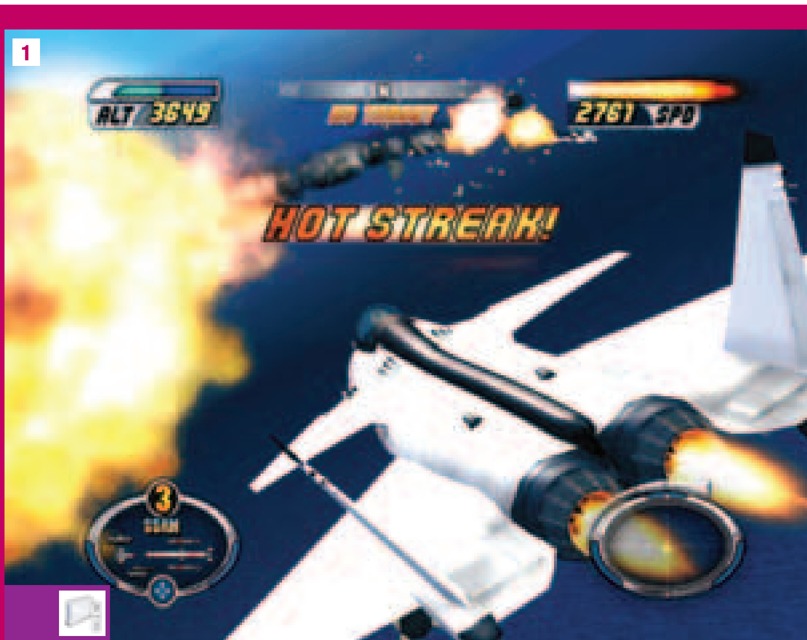
Старушку PS2 рановато сбрасывать со счетов! Пока ее прямая наследница окружает себя свитой из мультиплатформенных хитов, разработчики раздают прощальные подарки прослужившей верой и правдой системе. Подарки, разумеется, с двойным дном: став последней частью сериала на PS2, MoH: Vanguard пропишется первой на Wii. Чувствуете подвох?

Первый «конфликт поколений» – несовместимость традиционной и «революционной» моделей управления – разрешился достаточно просто: обладатели версии для Wii смогут прицеливаться пультом и передвигаться с помощью аналогового рычажка на «нунчаке». Кроме технических (на Wii, разумеется, будет и трава зеленее, и солнце ярче, и лица выразительней), никаких особых различий между версиями не ожидается. Зато отличия от MoH: Airborne существенны, и в первую очередь коснутся отнюдь не графики. Идея парашютной высадки в любой точке уровня претерпит немало обидных упрощений. Удобные для десанта места будут заранее нанесены на стратегическую карту, и от игрока потребуется лишь выбрать наиболее подходящее. То есть, либо напасть вместе со всем отрядом в открытую, попутно перестреляв батальон немцев и отхватив несколько бесполезных наград, либо приземлиться где-нибудь в тылу и попытаться застать врагов врасплох – вот и вся затея.

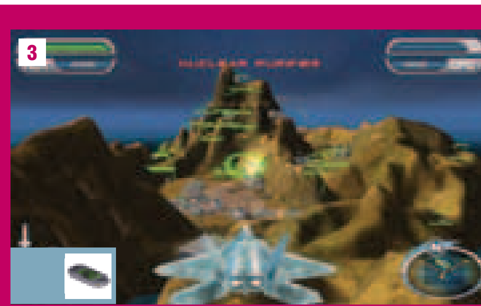
На сей раз медалиста зовут Фрэнк Киган (Frank Keegan). Капрал, принявший участие в крупнейших сражениях Второй мировой, не за красивые глаза был назначен главным героем игры. Он может усовершенствовать свое оружие (по всей видимости, никакой специальной мастерской под это не выделят, и процесс сведется к power up'ам) и даже общаться с подчиненными. На этой ноте пиар-отдел EA круто виляет в сторону и живописует прибавивших в сообразительности противников и обычный свой козырь – кинематографичность, без которой сериал уже и представить нельзя. Задушевные беседы с родными солдатиками и перебранки с озлобленными фашистами могут враз изменить положение на фронте, склонив чашу весов в ту или иную сторону. Как это будет выглядеть – пока неизвестно, но виртуальный оператор наверняка постарается показать все как можно более зрелищно.

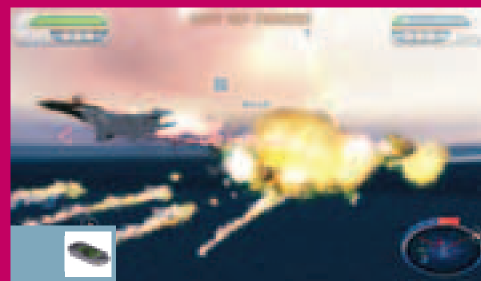
В довершение всего, капрал Киган обладает отличной физической подготовкой и является первым главгероем MoH, познавшим искусство спринтерского бега. Скакать напрегонки с БТР вряд ли получится, но вот пошустрее шмыгать от укрытия к укрытию – запросто. В том случае, конечно, если в подобной перебежке вообще появится необходимость: как известно, в лучших частях сериала приходилось сначала стрелять, а уже потом думать, в кого и зачем. Судя по всему, кардинальные изменения золотоносной формуле в ближайшем будущем не грозят, и Medal of Honor: Vanguard на поверку окажется закуской для самых консервативно настроенных игроков. Впрочем, мы вправе ожидать от EA и сюрпризов. Или, если говорить о версии для Wii, приятных гостинцев. СИ

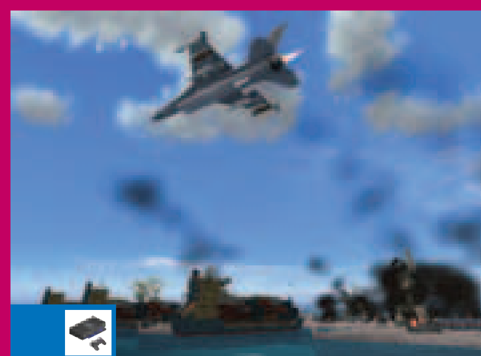

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены
Ino-Co

1


2


3








HEATSEEKER

НЕ НАУЧАТ РУЛИТЬ САМОЛЕТОМ, ТАК ХОТЬ ПОКАЖУТ, КАК СБИВАТЬ ПО ДВАДЦАТЬ ЦЕЛЕЙ В МИНУТУ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii, PlayStation Portable, PlayStation 2

ЖАНР: action.flight.modern // simulation.flight.modern_jet

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters

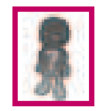
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»

РАЗРАБОТЧИК: IR Gurus

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 (Wii, PS2), до 4 (PSP)

ДАТА ВЫХОДА: 1 апреля 2007 (Европа)

ОНЛАЙН: http://www.codemasters.com/heatseeker



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Разработчики не скрывают, что при создании игры опираются на Wii-версию.

2 Графика оставляет желать много лучшего. На некоторых скриншотах, как на этом, невозможно различить, где небо, а где море.

3 Если отвлечься от кошмарной модели самолета и примитивного интерфейса, то глазам откроется чудо – трехмерные модели зданий и гор! На PSP!

Современная авиация служит во благо человечеству сразу на нескольких фронтах: защищает от террористов, доставляет посылки и позволяет путешествовать по всему миру. Симулятор почтового самолета, например, мог бы стать отличным почином для еще не успевшей раскрутиться конторы. Но вместо этого все почему-то выбирают войны, террор и ракеты класса «воздух-воздух». Heatseeker – это лучший пример аркадного авиасимулятора, создаваемого специально под возможности Wii. Его авторы в прошлом отметились проходным проектом Heroes of the Pacific и, видимо, с темы воздушных сражений в ближайшем будущем слезать не собираются. Перенеся театр действий из Второй мировой в наши дни, они обещают существенно разнообразить геймплей, сделав его как можно более пригодным для управления чувствительным к движениям контроллером. На выбор защитника слабых и беспомощных (т.е. простых граждан, на спокойствие которых то и дело покушаются озлобленные дядьки с бомбой за пазухой) предоставлено 20 детально смоделированных и, что очень важно, реально существующих самолетов. Они различаются по весу и, следовательно, маневренности. Скажем, с тяжелого «танка» снимают несколько листов бронированной обшивки, и вот он уже порхает со скоростью звука. Закованная в панцирь железная птица вряд ли когда-нибудь догонит такой истребитель, зато сидящий внутри нее пилот может не волноваться о пулеметных очередях или каких-нибудь там зенитках.

Каждый самолет оборудован двумя слотами для дополнительного оружия. Основным по традиции считается легкий пулемет с бесконечным боезапасом. В паре с ним отлично работают самонаводящиеся ракеты – подходят для быстрого истребителя, у которого вряд ли будет время на то, чтобы точно прицелиться и рассчитать попадание. Другим пригодятся бомбы, причем сразу нескольких типов. Следует, правда, каждый раз сверяться с целями предстоящей миссии и быть повнимательнее на брифинге, чтобы успеть сделать необходимые изменения в ангаре и встретить опасность во всеоружии. А задания ожидаются такие: сопровождение самолетов союзников, защита наземных целей и уничтожение вражеской авиации. То есть, никаких изысков.

Поскольку Heatseeker выходит сразу на трех платформах, создатели решили оставить играющему право выбора модели управления. По умолчанию на всех трех версиях будет действовать раскладка PS2, при этом Wii получит несколько дополнительных, уже собственных вариантов. Например, нунчак послужит штурвалом, а «пульт» будет использоваться для переключения между вспомогательным оружием. В версии для PSP, по объективными причинам, не стоит ждать нескольких типов заданий, а оставшиеся окажутся переделанными под десятиминутные операции, удобные для прохождения в дороге. Зато только портативный вариант сможет похвастаться сетевым режимом на четыре игрока. По уровню графики он уже сейчас существенно проигрывает домашним собратьям, но в своей нише ему, безусловно, есть чем гордиться. В первую очередь – трехмерными моделями зданий и единиц морского флота. Впрочем, не стоит забывать, что Heatseeker нацелена на Wii, все остальное – приятное приложение. СИ

МАРТ / 2007

ДОРОГОЙ ДНЕВНИК

понедельник | вторник | среда | четверг | пятница | суббота | воскресенье

26 | 27 | 28

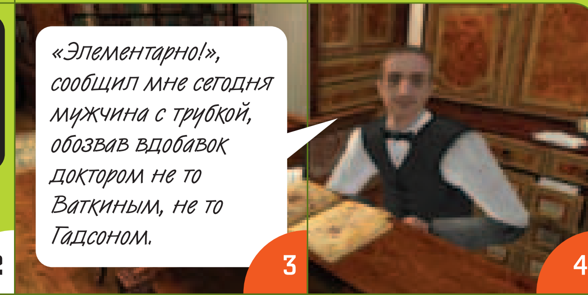
1



2

Шерлок Холмс. Секреты Ктулху
Приключения великого сыщика продолжаются – теперь в полном 3D
Квест
В продаже **с февраля**

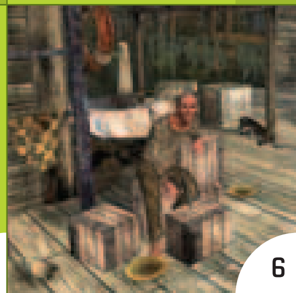
3 / 4



5

Стал плохо. Снился Владимир Владимирович, спрашивал, как я отношусь к пробуждению Ктулху.

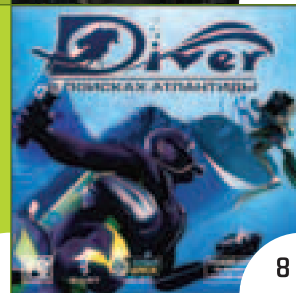
6



7

Собака Баскервилей неожиданно оживилась. Шлепает по болотам, воет, машет куцым хвостом.

8



9

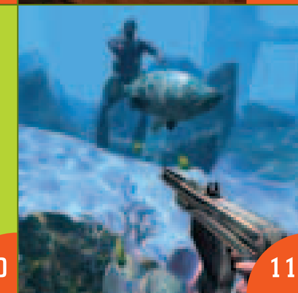
Diver. В поисках Атландиты
Уникальный синтез симулятора аквалангиста и триллера в стиле «экшн». Сами решайте, что вам ближе.
Action
В продаже **с марта**

10

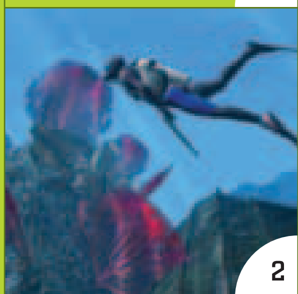
«Симулятор дайвера», понимаю...

А где кнопка «стрелять»?

11



2



13

Красиво настолько, что всплывать не хочется. Если бы не предатели из «Айзен Кросс»...

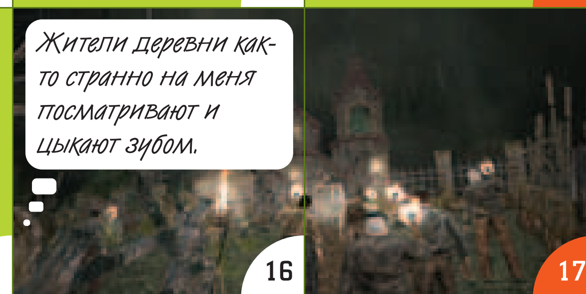
14



15

Rezident Evil 4
Культовый консольный «ужастик», наконец, на PC. Страшен как никогда раньше.
Horror
В продаже **с марта**

16 / 17



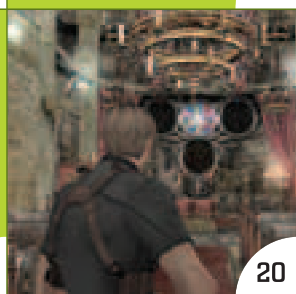
18

Передайте режиссеру, чтобы он развернул камеру. Ненавижу, когда нападают со спины.

19

Телевизор заняли родственники. Теперь я смогу поиграть в ЭТО на компьютере.

20



21



22

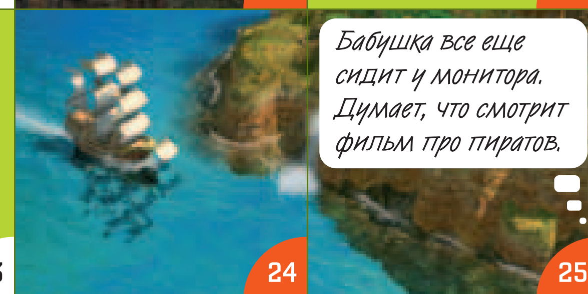
Anno 1701
Безупречной выделки экономическая стратегия возвращает нас во времена колонизации Америки.
Стратегия
В продаже **с марта**

23

Пираты заговорили по-русски!

Занятно.

24 / 25



26



27

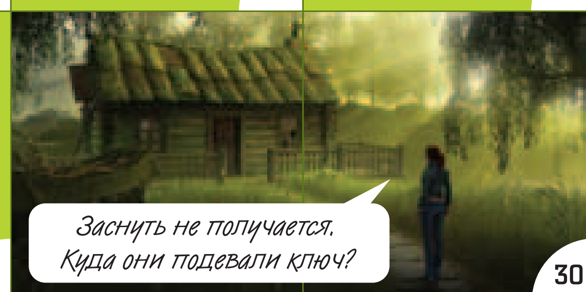
Тунгуска. Секретные материалы
Голливудского размаха история об исчезновении профессора, падении метеорита и международном заговоре
Квест
В продаже **с февраля**

28

Истина конечно где-то рядом.

А что случилось с профессором Каленковым?

29 / 30



31

Завтра лечу на Карибы. По личному вопросу.









ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2007 года
- **ОНЛАЙН:** http://www.konami.com



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@ gameland.ru







1 Выглядят нынешние герои постарше предыдущих. Дайте угадаю. В третьей части на остров попадут совсем взрослые люди, которые наконец начнут производить собственных детей. Интересно, что это будет за мини-игра?

2 Как известно, при нападении крокодила нужно стоять прямо перед ним, ведь лучший друг Чебурашки может щелкать челюстями только по сторонам. Знают ли об этом создатели Lost in Blue?

3 Остров, вроде бы, стал менее «квадратным» с точки зрения дизайна. Будем считать, что это хороший знак.

LOST IN BLUE 2

– ПОСТ НА ОСТРОВЕ СДАЛ!
– ПОСТ НА ОСТРОВЕ ПРИНЯЛ!

Затерянный остров в теплом море. Золотистый пляж, пальмы и лазурное море. На песчаный берег высаживается десант от Konami, Он и Она. Интервентам поставлена задача: разыграть перед невесть откуда взявшимися фанатами двухэкранной робинзонады новую порцию приключений.

Ничего не напоминает? Неужели историю о добытой трудовым трением морковке ожидает судьба великого и ужасного сериала «Остаться в живых», в девичестве Lost? Тем более названия похожие...

Так вот куда клонят создатели! А мы-то надеялись, что до дыр исчеркав многострадальный экран стилусом, заработав всамделишный бронхит на разжигании костров и пережив 128 внезапных смертей героев за сутки, заслужили право на игры более… дружелюбные?

Но в Konami полагают иначе. Никаких поблажек, сплошное «расширение и углубление». Первым шагом на этом пути будет, видимо, новое распределение обязанностей между юношей и девушкой. Отныне представительница слабого пола не столь беспомощна. Как вы, может быть, помните, в первой части девушка Скай из-за разбитых очков почти безвылазно просидела в пещере всю игру. Управлять ею можно было только тогда, когда молодой человек брал Скай за ручку и вел куда-то. Варка еды, плетение веревок и прочая женская работа проходила без нашего участия. Нельзя сказать, что это сильно огорчало, – на DS и так полно сборников мини-игр с готовкой. Правда, после полного прохождения игры за молодого человека, можно было повторно поиграть за девушку, но благодаря продолжительному общению с беспомощной Скай, становиться подслеповатой пещерной жительницей не очень-то и хотелось. Теперь все обещают сделать по-другому. Похоже, агрессивному мужскому доминированию пришел конец – героиня отныне станет полноправным участником событий. Готовьтесь управлять девушкой, пока она будет стрелять из лука, плести корзины, готовить еду и даже... плавать под водой! Каждому из «робинзонов» обещают дать свою «специализацию».

Только бы не вышло так, что очередное занятие, как в первой игре, сведется к скоростному рисованию загогулин на экране. «Пилотный выпуск», если вы помните, страдал непонятной условностью. Пытаясь сымитировать выживание в диких условиях, создатели организовывали собирание кроватей на скорость (ну кто на необитаемом острове торопит-то?), легкомысленное поедание немытых сырых овощей, а также подсунули героям морские водоросли с калорийностью сала. Скрестим пальцы, чтобы этого не случилось снова! Надежда есть: нам, по крайней мере, обещали приступы несварения от плохо приготовленной пищи.

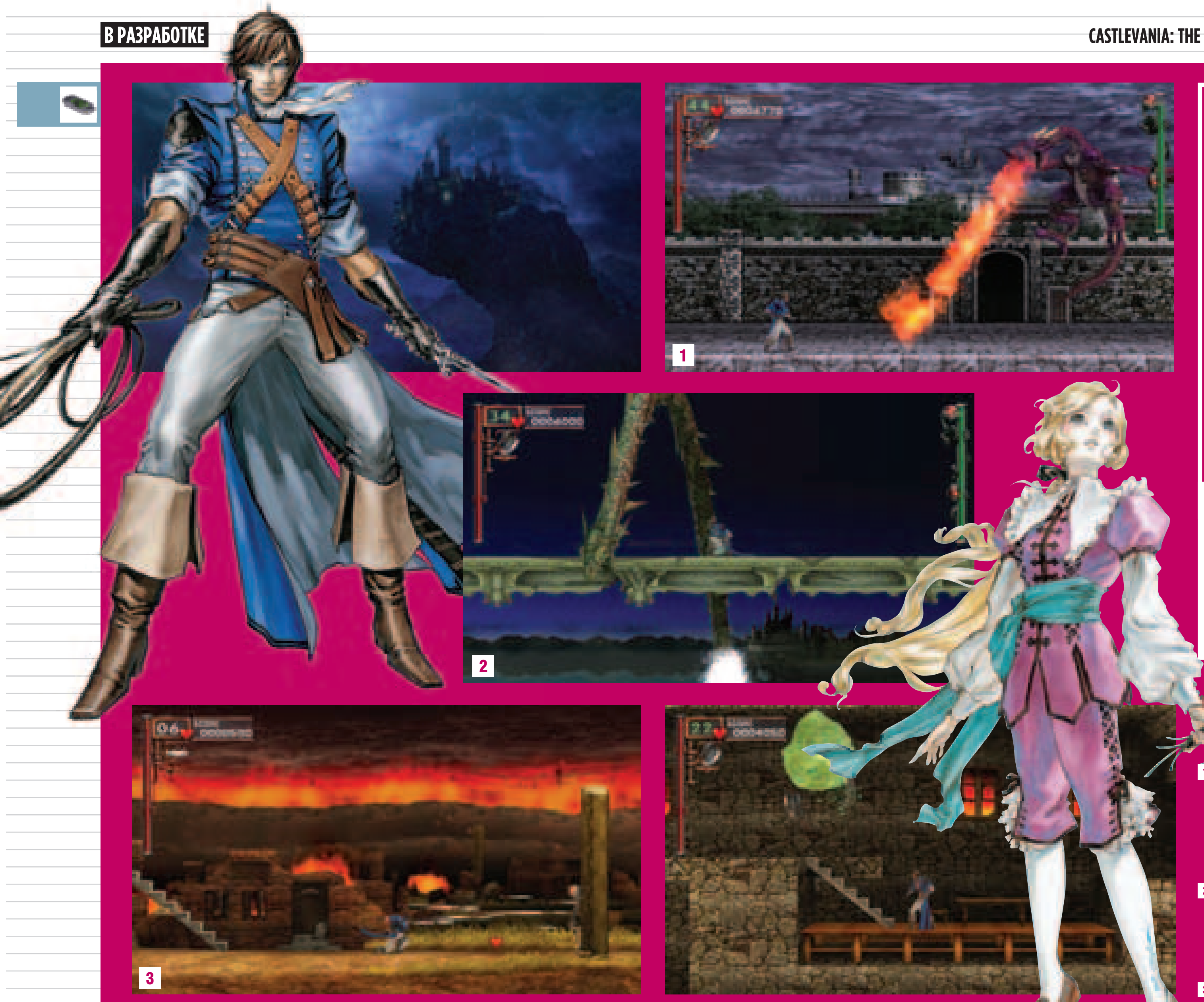
Всяческие несчастья вообще – одно из нововведений. Ураганы, землетрясения и хищники – вот новые приметы тропических островов. Интересно, будут ли землетрясения задействовать Rumble Pak?

А еще очень любопытно, как это мы сможем управлять двумя героями одновременно. Как подумаешь, сразу сомнения закрадываются: оба здоровые, дееспособные, не то что Скай, на месте сидеть без нашего присмотра не будут. Может быть, стоит надеяться на появление мультиплеера? Разработчики не делают даже туманных намеков. Сохраним надежду: это не оттого, что им кажется, будто два игрока не смогут почувствовать себя в достаточной степени потерянными. СИ


COMMAND & CONQUER
CONRAD
- ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ -
ПРОТИВ ТЕРРОРА
ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD
И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА GDI.EA.COM!

PC DVD ROM

16+



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: action-adventure.platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Konami

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: 30 ноября 2007 (Европа)

ОНЛАЙН: http://www.konami.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Кстати, а вы знаете, что существует любительский трехмерный римейк Castlevania на движке Quake?

2 В оригинальной игре этот змей состоял из множества сегментов и выглядел довольно комично.

3 Прием Item Crash обменивает ведро сердечек на убойную атаку дополнительным оружием – например, пулеметную очередь из ножей.

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

ДРАКУЛА ТРЕХМЕРЕН И ДОВОЛЕН ЭТИМ!

Эта история звучит, как анекдот: «У меня для вас две новости, хорошая и плохая. Хорошая – на PSP будет Castlevania. Плохая – это очередной римейк».

Впрочем, всё не так ужасно. Castlevania: Dracula X Chronicles – «осовремененная» версия Dracula X: Chi-no Rondo, никогда не появлявшейся за пределами Японии. «Кровавое рондо» по праву считается одной из лучших «до-симфонических» игр сериала. Хотя свободного исследования замка и прилежащих окрестностей в ней ещё не было, у большинства уровней существовали совершенно непохожие «альтернативные версии», к которым вели секретные ходы. Декорации удивляли разнообразием – помимо уже поднадоевших холла с зомби и часовой башни, герои могли попасть на корабль-призрак или прогуляться по кишащему скелетами лесу. Между прочим, я не зря сказал «герои» (мн.ч.) – по ходу сюжета удалой вампироборец Рихтер Бельмонт освобождал из плена Дракулы маленькую кавайную девочку Марию Рен-тян... то есть Ренар, которая незамедлительно становилась вторым играбельным персонажем. В отличие от Рихтера, вооружённого фамильным бельмонтовским хлыстом и классическим набором «запасного оружия из канделябров», Мария оборонялась от костлявых и склизких с помощью пары свирепых голубков, натравливала на демонов кошечку и дракончика, а при случае пряталась в черепаший панцирь. Всего перечисленного мы вправе ожидать и от Dracula X Chronicles.

За дизайн облика персонажей старой-новой Castlevania засела сама Аями Кодзима, главная специалистка по рисованию юношей бледных и взоров горящих.

Разумеется, и к этой хорошей новости прилагается плохая. Любимая народом (в основном заочно) классика будет, по PSP'шной моде, перекована в 3D.

И снова добрая весть – геймплей останется двухмерным, скрупулезно (проверим!) повторяя оригинал 1993 года.

За дизайн облика персонажей засела сама Аями Кодзима, главная специалистка по рисованию юношей бледных и взоров горящих (в частности, Сомы и Алукарда). В оригинальной игре Рихтер выглядел невесть как попавшим в Европу XVIII века мастером восточных единоборств; из-под руки знаменитой художницы он вышел голубоглазым солдатом в долгополом мундире, прямо-таки героем Гюго. Соответственно, и горбатая походка питекантропа уступила место размашистому армейскому шагу.

Кодзима Кодзимой, но новый облик игры восторгов не вызывает. На неподвижных картинках всё выглядит неплохо, но анимация напоминает о Hunter Hunted от Sierra – десятилетней давности игрушке, предлагавшей свою версию «3D в 2D».

Впрочем, для спрайтовых пуристов к игре прилагаются не только «та самая» историческая версия Dracula X: Chi-no Rondo из-под PC Engine, но и Castlevania: Symphony of the Night (по слухам, из-под Saturn). Вы уже ждёте плохой новости? Она заключается в том, что оба бонуса будут открываться только при выполнении пока не объявленных условий. Скорее всего, путь к трону спрайтового Дракулы лежит только через труп Дракулы трёхмерного – чтобы игроки пообвыклись средь полигончиков и малочетких текстурок. В уплату за это нам предлагают некую систему коллекционирования музыкальных тем и составления из них собственного саундтрека для игры. Заверните уж тогда и редактор уровней, господа разработчики!

Считать треугольнички в зубах вампиров будем, как водится, по осени. СИ



TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE
«Настоящий наследник Diablo в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»
Игромания
отправься вниз по реке стикс в подземное царство аида
сражайся плечом к плечу с ахиллом, одиссеем и агамемноном
10 дополнительных уровней развития и 9 новых классов персонажей
THQ
IRON LORE
NVIDIA
на правах рекламы
© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука" 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 2
Бука

Автор:
Максим Михеенко
BeyondDark@mail.ru





ПОЛЬСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

Что мы знаем о Польше? Государство в Восточной Европе, расположено в центральной части Северо-Европейской равнины, к северу от Карпатских и Судетских гор. Население – свыше 39 миллионов человек. Столица – Варшава. Национальное польское обращение – «пан» (мужское) и «пани» (женское).
А что мы знаем о польской игровой индустрии? Да почти ничего... А ведь игровой рынок Польши как нельзя лучше отражает состояние едва ли не всей восточноевропейской развлекательной индустрии. Компьютер есть почти в каждом доме, студий-разработчиков в стране великое множество, большинство из них – с богатым опытом, основаны в начале 90-х. Издательств и дистрибьюторов на местном рынке хватает, но уровень многих местных игровых проектов, к сожалению, никак не дотягивает до мирового...
Большинство мелких польских студий куплены британскими и немецкими мультимедийными корпорациями, занимаются разработкой дешёвых казуальных игр для компьютеров или мобильных телефонов и потому интереса для нас не представляют.
Интересно другое – почти все по-настоящему крупные игровые студии Польши – отделения, открытые своими же издательскими и дистрибьюторскими компаниями. Mirage, Techland, CD Projekt – все они начинали когда-то с издания и распространения в Польше зарубежных проектов. Монструозную Cenega, работающую сразу на территории Польши, Чехии и Словакии, и недавно купленную фирмой «1С», мы в расчет не берем, и поговорим только о местных компаниях.









Есть и независимые студии, большей частью – маленькие коллективы по 15-20 человек, работающие на родной рынок и выпускающие по 1-2 проекта в год. Дешево, быстро, сердито и патриотично. Вы, скорее всего, о них мало что слышали, а если и играли, то в русском переводе от «Медиа 2000» или «ИДДК».
Но появляются и настоящие разработчики мирового класса – в первую очередь, это People Can Fly. С ними успешно сотрудничают крупнейшие издательства, их игры ждут во всём мире. Аутсорс-студий в Польше куда меньше, чем в России или на Украине. Ведущих всего три – это Elita.pl, Media Design Group и Digital Amigos. И работают они обычно с внутренними заказчиками.
Нельзя не упомянуть также и о распространенной в США, Англии и Японии практике создания маленьких студий знаменитыми ветеранами индустрии, ушедшими из больших компаний на вольные хлеба. Для Польши это в новинку, и Farm 51, основанная четырьмя игровыми ветеранами, ответственными за Painkiller и Medal of Honor: Allied Assault, является первой ласточкой. Одним словом, картина любопытная. Разберемся поподробнее.

MIRAGE

Старейший игровой разработчик и дистрибьютор в Польше, ранее известный как Mirage Media, Mirage Technologies. Дата основания – далёкий 1988 год. В 1993 году компания первой взялась издавать и распространять зарубежные игры на территории Польши. В 1997 году открыла внутреннюю студию для разработки трехмерных игр. В 2000 году издательская и дистрибьюторская ветвь слилась с концерном IPS Computer в IM Group (позднее – знаменитое отделение Cenega Poland), а Mirage полностью стала разработчиком. На родине известна бесчисленным количеством выпущенных игровых продуктов (в первую очередь – Kajko i Kokosz: Szkola Latania (2005), так и не переведенной с польского на другие языки), во всём мире – за шутеры Mortyr (1999), Mortyr 2 (2004) и action/RPG Another War (2002, официально локализована и издана в России «Акеллой» под названием «Другая война»).
В 2001 получила статус официального разработчика игр для Nintendo (под Game Boy Color и Game Boy Advance), но так ничего существенного на этом поприще и не сделала. Сейчас студия обанкротилась и закрыта.

METROPOLIS SOFTWARE

Легендарная польская студия, основанная в 1992 году. Начинала с проходных приключенческих игр вроде Tajemnica Statuetki (1993) или Teen Agent (1995), пока в 1999 году не выпустила культовую тактическую стратегию Gorky-17 (в США – Odium, а в России – «Горький-17»).
Это была вершина карьеры студии. В дальнейшем, потеряв много значимых людей (одни ушли в People Can Fly, другие – в CD Projekt Red, третьи – в Rebelmind, а четвертые – в ещё пяток польских игровых студий), компания в 2004 выпустила продолжение «Горького» под названием Gorky Zero: Beyond Honor, но игра получилась сырой (и к тому же превратилась в шутер от третьего лица) и не нашла признания публики. Недавно появилась Aurora Watching – продолжатель дела Gorky Zero, а сейчас студия работает над Infernal: License to Sin – ещё одним экшном, выход которого намечен на первый квартал 2007 года.
Можно долго сожалеть об уходе ключевых сотрудников после выхода «Горького-17» и многочисленных кадровых потерях студии впоследствии, но нельзя отрицать, что Metropolis Software подтолкнула развитие всей польской индустрии и за рулём многих сегодняшних ведущих игровых студий Польши сейчас стоят выходцы из нее. Вот она, кузница кадров польской индустрии!

TECHLAND

Эта компания известна ещё с начала 90-х в качестве издателя и дистрибьютора игр для платформ Amiga и PC. В 1997 открыла собственное отделение по разработке компьютерных игр и сегодня является одной из наиболее опытных и перспективных студий в Польше.
Широкую известность приобрела благодаря серии раллийных игр – в том числе шикарной Xpand Rally (2004). Именно на движке Xpand Rally, приобретенном фирмой «1С» (которая издавала у нас все игры от Techland), созданы российские «Полный привод: УАЗ 4x4» и «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток», а также находящаяся в разработке «Автопробег “Черное море”».
Позже, в 2006 году, студия продюсировала GTI Racing от Prominence's. Судя по всему, сотрудничество оказалось плодотворным для обеих компаний, и сейчас Prominence разрабатывает Xpand Rally Xtreme.
Отметилась Techland и в столь высокотехнологичном жанре, как шутер от первого лица, – проектом Chrome (2003) и продолжением к нему Chrome: SpecForce (2005). Хотя на проект возлагались большие надежды, игра оказалась довольно средненькой, но окупилась, а опыт, полученный при разработке, позволил в 2006 выпустить первый





настоящий хит студии – вестерн Call of Juarez, тепло встреченный геймерами во всём мире.
В 2003 компания организовала Game Developers Hatchery («Инкубатор игровых разработчиков», если дословно). Идея заключалась вот в чём: вы собираете команду единомышленников, связываетесь с Techland, получаете бесплатно движок Chrome Engine и начинаете работать. Цель – законченный игровой продукт, который выйдет в свет под лейблом издательского дома Techland. К сожалению, это благое начинание компании оказалось мертворождённым и ничего полезного так и не принесло. Помимо компьютерных игр, Techland известна как разработчик, локализатор и издатель разнообразных обучающих и мультимедийных программ.
В настоящее время в студии кипит работа над новой частью Chrome и ужастиком под названием Dead Island, сюжет которого посвящен нашему недалекому будущему. Игрок оказывается на острове, переполненном зомби, где ему предстоит выжить.

CITY

City Interactive – компания во многом необычная. Получилась она в 2002 году при слиянии трёх независимых студий – Lemon Interactive (авторы трехмерной стратегии Braveheart), Tatanka и We Open Eyes (Starmageddon). Далее к ним присоединился издатель Onimedia, располагавшийся в том же самом офисе, где обитала City Interactive, резонно предположив, что вместе бороться с конкурентами за место под солнцем будет проще. На сегодня City Interactive вместе с Onimedia – второй по величине (после Techland) разработчик компьютерных игр в Польше, со штатом свыше 80 человек.
Со времени основания компания выпустила бесчисленное множество игр, но, к сожалению, количество их так и не перешло в качество: Wings of Honour (2003), Smash-up Derby (2003), WWII: Pacific Heroes (2004), Project Freedom (2004), Terrorist Takedown (2004), Battlestrike: The Road To Berlin (2005), Terrorist Takedown: Payback (2005), Battlestrike: The Siege (2005), Jet Storm (2005), Combat Wings (2006), Terrorist Takedown: War in Columbia (2006), Wings of Honour: Battles of the Red Baron (2006), Combat Wings: Battle of Britain (2006) и многие, многие другие... Малобюджетные экшны и симуляторы с броскими названиями и злободневной тематикой – вот основной товар компании, который хорошо идёт на экспорт в американские супермаркеты, где продаётся по 15-20 долларов за коробку.

PEOPLE CAN FLY

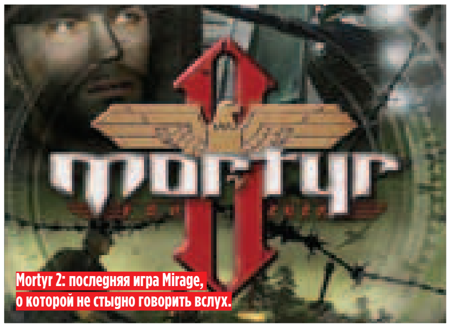
Студия со столь ярким названием не могла себе позволить, чтобы её первый проект стал проходным. Игровая индустрия не прощает ошибок, и выйди Painkiller хоть чуточку похуже – второго проекта молодых талантов из People Can Fly мы бы, скорее всего, не увидели. Но всё получилось как нельзя лучше. Основанная в 2002 году в Варшаве, студия собрала всевозможные награды за свой дебютный проект Painkiller, выпустила дополнение Battle out of Hell и перенесла игру на Xbox. О новом проекте в студии пока предпочитают не распространяться. Известно только, что это будет экшн для консолей и PC.
Коллектив студии состоит примерно из 20 человек, не считая внештатных сотрудников. А отдельные члены команды далеко не новички в игровой индустрии и успели поработать в Metropolis Software над тем же вездесущим «Горьким-17».



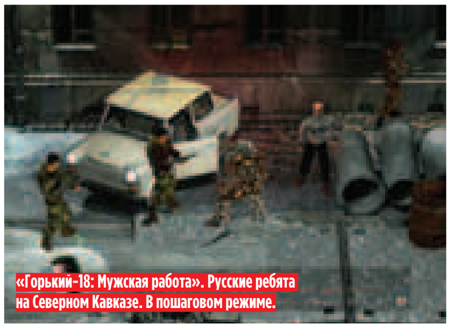
Вот что говорят сами разработчики о выбранном названии студии: «Несколько дней мы пытались придумать что-нибудь стоящее, и, хотя некоторые варианты звучали неплохо, ничего по-настоящему не цепляло. Потом возникла странная идея посмотреть названия разных эмбиент/техно/хаус альбомов и песен. Мы подумали, что эти люди наверняка придумали что-нибудь любопытное. После нескольких часов поиска мы наткнулись на песню «People Can Fly». Мы продолжали искать и дальше, но эта фраза никак не выходила из головы, и мы поняли, что нашли то что надо. Только потом мы услышали ее в фильме «Калифорния» с Брэдом Питтом, целиком она звучит так: «Когда ты мечтаешь, не существует никаких правил. Люди могут летать. Может случиться все что угодно»».

DIGITAL AMIGOS

Крайне необычная студия с совсем уж непольским названием Digital Amigos основана первого сентября 2003 года в Варшаве. Именно «цифровые приятели» ответственны за все ролики Painkiller. Помимо этого компания предлагает широкий спектр услуг, вплоть до написания сценариев и сюжетных зарисовок. В настоящее время в недрах студии готовится собственный медиа-проект, о котором пока ничего неизвестно. Обещается только, что это будет настоящее творческое безумие. И знаете, в это легко поверить, стоит лишь заглянуть на их официальный сайт http://www.digitalamigos.com.



Mortyr 2: последняя игра Mirage, о которой не стыдно говорить вслух.


«Горький-18: Мужская работа». Русские ребята на Северном Кавказе. В пошаговом режиме.



FARM 51

Основанная в 2005 году четырьмя ветеранами игровой индустрии студия предлагает разнообразные услуги в сфере создания компьютерной графики для игр, анимации, дизайна уровней, в то же время работает над собственными проектами. Костяк команды – настоящие профи. Судите сами: двое отцов-основателей работали над серией Painkiller в составе People Can Fly, один – в 2015 Inc над графикой для Medal of Honor: Allied Assault и Men of Valor: Vietnam, а последний – экс-президент авторитетного в Польше журнала 3D Magazine. Сейчас в студии работают уже свыше 20 человек над тремя играми – две для платформы Nintendo DS, а одна – NecroVisioN – шутер от первого лица для PC и Xbox 360. Всё, что мы знаем об этих играх, легко уместится в пару-тройку предложений. Поляки предпочитают пока сохранять ореол таинственности и выдают минимум информации – видимо, разработки ещё очень сырые. Известно только, что NecroVisioN переместит нас в 1916 год, в разгар Первой мировой войны, где мы в роли молодого американского солдата, присоединившегося к Британской армии, будем уничтожать вампиров, демонов и в конце концов – Величайшее зло, выбравшееся на поверхность. Действо, судя по анонсам, обещает быть чрезвычайно жестоким и зрелищным – спасибо улучшенному движку Painkiller.


Aurora Watching: в ледяной Арктике от легендарного духа соцреализма «Горького-17» не осталось и следа...


Dead Island: настоящий остров ужасов на консолях нового поколения.

CD PROJEKT

«Любовь и кровь. В них могучая сила. Маги и ученые не первый год ломают над этим головы, но поняли только одно... Любовь должна быть истинной».
Геральт из Ривии, ведьмак

CD Projekt – один из ведущих польских игровых дистрибьюторов и издателей с 1994 года. Компания также имеет офис в Праге и работает на игровых рынках Польши, Чехии и Словакии. Среди игроков CD Projekt известна благодаря высочайшему качеству переводов мировых хитов на польский и чешский языки – в первую очередь, ролевых (CD Projekt издала в Польше все лучшие CRPG последнего десятилетия – Baldur's Gate, Planescape: Torment, Diablo, Gothic, Morrowind).
В 2003 году польский деловой журнал Puls Biznesu признал CD Projekt одной из наиболее стремительно развивающихся компаний в Польше. Дважды CD Projekt была признана лучшим дистрибьютором на самом популярном польском игровом портале Gry – Wirtualna Poska (www.Gry.Wp.pl).
CD Projekt RED – внутреннее отделение по разработкам CD Projekt, созданное в сентябре 2003. Костяк студии составляют 53 человека, что очень много для польской игровой индустрии – как правило, в студиях количество человек не превышает и двадцати. Их всех объединяет одно – настоящая страсть к компьютерным играм.
Студия третий год упорно работает над дебютной игрой – многообещающей CRPG The Witcher, основанной на фэнтэзийной вселенной знаменитого писателя Анджея Сапковского. Издателем в Европе и США выступит Atari, в России полностью переведенную на русский язык игру издаст «Новый Диск».
В 1986 году первый рассказ Анджея Сапковского о ведьмаке Геральте был напечатан в знаменитейшем польском журнале «Nowa Fantastyka» (Новая фантастика). С тех пор «Сага о Ведьмаке» стала культовой, по ней уже сняли фильм и телесериал, а автора в 1998 году за «наиболее интересный вклад в польскую культуру» наградили престижной премией еженедельника «Polityka».
С помощью Лукаша Маха (Lukasz Mach) из CD Projekt RED мы взяли небольшое интервью у разработчиков и получили ответы на все вопросы из первых уст.

? Здравствуйте! На какой стадии разработки сейчас находится The Witcher?
Привет! Мы только что закончили альфа-версию игры. Весь рабочий инструментарий и движок полностью отлажены. Эта по-настоящему огромная и ответственная часть работы для нас уже позади. Большая часть анимации, снятая с помощью motion capture, готова и сейчас внедряется в игру. Мы выходим на финишную прямую и завершаем работу над графикой, написанием заданий, режиссурой игровых сцен и большинством не столь значительных, но, тем не менее, важных для игры вещей.

? В чем заключается главная особенность игры? Чем вы больше всего гордитесь в The Witcher?
CDPR: Мы создали великолепную интригующую историю, в центре которой – живой, проработанный главный герой с необычным прошлым. На наш взгляд, самые важные вещи – те, которые встречаются в первый час игры. Для нас это инновационная система развития персонажа, сосредо-



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА

Вы наверняка помните этот проект далекого 1999 года – смелую творческую адаптацию от «1С»/Snowball и ст. о/у Гоблина – «Горький-18», выпущенную спустя месяц после «Горького-17».
Это не продолжение и не дополнение. Это совсем иная игра. Северный Кавказ, ГРУ, рядовой Зеленкин, прапорщик Кротов, суровый ветеран полковник Васин, девушка по имени Лара Крофт и совершенно неповторимое настроение. Смелый эксперимент. И как итог – игра продалась в несколько раз лучше, нежели оригинал.



Painkiller: этот суровый мужчина принес всемирную славу People Can Fly.





точенная на совершенствовании навыков и способностей.
И, конечно, боевая система, состоящая из ярких напряженных схваток, но в то же время сохранившая и тактическую глубину, присущую большинству классических CRPG. Так, поставив игру на паузу, игрок сможет поменять стиль боя или спец-удар, а вот выбрать другое оружие или броню не получится.

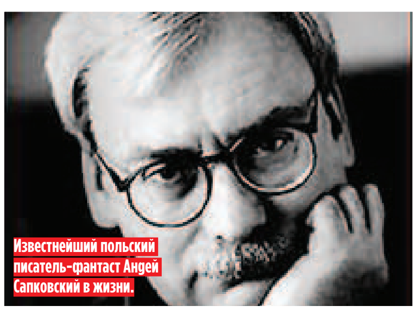
? Движок, на котором создается The Witcher, – Aurora Engine, лицензированный вами у Bioware. Но, увидев игру в действии, мы не верим, что это тот самый Aurora, который лежал в основе еще первой Neverwinter Nights, – настолько хороша картинка. Как сложно было доработать чужой движок до современного уровня?

Aurora Engine послужил только основой для создания нашего движка. Так как The Witcher является нашей первой игрой, мы не хотели писать движок с нуля (но, как выяснилось гораздо позже, именно это мы и сделали), а взять уже опробованную технологию. В итоге разработка движка стоила нам очень много и потребовала обширных технических навыков.
Что же мы изменили? Во-первых, рендеринг. Мы добавили последние версии вертексных и пиксельных шейдеров, и сейчас каждый объект в игре выглядит непохожим на другие. Мы реализовали, снова спасибо шейдерам, потрясающие визуальные эффекты.






Grom: безумное польское приключение.


Известнейший польский писатель-фантаст Анджей Сапковский в жизни.


Основной состав Rebelmind.
Слева направо: Otton Laskowski, Agnieszka Milewska-Krawczyk (наша собеседница), Krzysztof Krawczyk, Michal Nowakowski, Jarek Zakrzewski.

У нас есть смена дня и ночи с движением солнца по небосклону, погодные явления, почти настоящая вода и, наконец, динамические мягкие тени. Также мы полностью поменяли ролевую систему и механизм создания и обработки квестов. Это уже больше к вопросу об игровом процессе. Ну и, конечно, добавили физику, куда сейчас без неё. Так, любой предмет, который вы толкнёте, будет катиться по земле. И если он достаточно большой и тяжелый, попавшимся на его пути врагам не поздоровится.

? Как долго уже разрабатывается проект? Каким был The Witcher в начале пути и какой он сейчас? Насколько сильно изменилась игра по сравнению с вашим видением в начале?

CDPR: Мы полностью изменили самый замысел игры около двух лет назад, что серьезно увеличило сроки. Внесенные изменения затронули почти все аспекты разработки. Мы даже собрали новую, более многочисленную команду. Если сравнить то, что было создано нами тогда, со свежей версией, вы, наверное, не найдёте в этих проектах ничего общего. Та игра, которую вы видели на E3 и которую мы сейчас так усердно и тщательно доводим до ума, находится в разработке уже более двух лет.

? Какова продолжительность игры? Сколько часов потребуется, чтобы пройти основную сюжетную линию, а сколько – чтобы обойти мир игры от самого начала до конца, выполнить все задания и найти все секреты?


ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
ТОВАРИЩ, ТЫ НУЖЕН СТРАНЕ!
РЕКЛАМА


КОНКУРС!
ВООРУЖИСЬ ВЕРОЙ В ПОБЕДУ, НЕНАВИСТЬЮ К ВРАГУ И СВОИМ ВООБРАЖЕНИЕМ. ИСПОЛЬЗУЙ ЛЮБЫЕ ДОСТУПНЫЕ СРЕДСТВА – ОТ КАРАНДАША ДО ГРАФИЧЕСКОГО ПЛАНШЕТА.
СОЗДАЙ ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА ИОСИФА ВИССАРИОНОВИЧА, КОТОРЫЕ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ БУДУТ РАСТИРАЖИРОВАНЫ И РАЗОСЛАНЫ ВО ВСЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЧАСТИ РККА!
ЕДИНСТВЕННОЕ УСЛОВИЕ – ТЕМАТИКА ОБОЕВ ДОЛЖНА ПЕРЕСЕКАТЬСЯ С ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНОЙ.
АВТОР ЛУЧШЕЙ РАБОТЫ ПОЛУЧИТ УДОСТОВЕРЕНИЕ ВЕТЕРАНА ВИРТУАЛЬНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ И
МАРШ-БРОСОК ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ КРАСНОЙ АРМИИ "МОСКВА-БЕРЛИН"!
КРОМЕ ТОГО, В ПРИЗОВОМ ФОНДЕ:
100 АРМЕЙСКИХ
С СИМВОЛИКОЙ RTS «ОФИЦЕРЫ», А ТАКЖЕ
ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
ОТ КОМПАНИИ
И СТАЛИНСКИХ СИМПАТИЙ
T-28
Работы с пометкой "Обои для Сталина" будут приниматься на электронный адрес: officers@russobit-m.ru с 1 марта по 9 мая 2007 года.
В теле письма обязательно указывайте свои контактные данные.
Полная информация о конкурсе на сайте http://officers.russobit-m.ru/
ALANGER
DFM 101.2
gfi
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

CDPR: Главная сюжетная линия проходится примерно за 40 часов. Выполнение всех сторонних квестов и доскональное исследование территорий потребует ещё около 10 часов. А благодаря нелинейному развитию как персонажа, так и сюжета, можно проходить игру вновь и вновь. На наш взгляд, это большой плюс.

? В 2006 вышли долгожданные Oblivion, Neverwinter Nights 2 и Gothic 3. Вы наверняка уже успели их детально изучить? Что можете сказать по этому поводу?
CDPR: Конечно! И видели, и играли. В студии работает несметное количество поклонников Gothic и Neverwinter Nights. Один из наших ведущих дизайнеров уровней даже создал и очень неплохой модуль для NN до того, как устроился на работу к нам. Также мы следили за всеми новостями, касающимися разработки этих игр. Доходило до того, что в студии порой слышалось: «Ты только посмотри! У нас есть похожий баг!».

? Что вы делаете в свободное время? Как отдыхаете всей студией? Например, финны из Remedy (авторы Max Payne и грядущей Alan Wake) – все как один киноманы и не пропускают ни одной громкой премьеры.
CDPR: В студии мы отдыхаем, играя во всякие настольные игры – дартс, настольный футбол и бильярд. А после долгого рабочего дня мы предпочитаем устраивать наши традиционные вечеринки!

? Ваша самая любимая ролевая игра?
CDPR: Бьюсь об заклад, наша команда никогда не выберет единогласно ту самую, единственную и неповторимую. Думаю, для нас лучшими навсегда останутся сериалы Baldur's Gate и Fallout.

? Играли ли вы в последние российские проекты, например, «Магию Крови» или «Санитаров Подземелий»?
CDPR: Конечно! «Магия крови» получила хорошие отзывы в польской игровой прессе и была очень популярна. Но самое главное, мы заключили контракт на издание The Witcher с «Новым Диском» и очень счастливы этим.

? Вы слышали о Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ), проходящей в Москве вот уже четыре года подряд? Собираетесь ли посетить конференцию в апреле 2007-го?
CDPR: Да, мы наслышаны о КРИ, но поймите – сейчас мы очень заняты нашим проектом и не собираемся на конференцию. Впрочем, до неё ещё остаётся время и вполне возможно, что мы посетим Россию!

? Ну и, наконец, самый главный вопрос: когда ожидается выход вашей игры и планируется ли публичная демоверсия?
CDPR: Дата выхода игры – поздняя весна 2007. Демоверсия планируется и выйдет уже скоро.

REBELMIND

Rebelmind – небольшая игровая компания, расположенная в Варшаве. С момента основания в 1999 году студия успела поработать над классическими шутерами, платформерами и играми для детей, выпустила очень оригинальный проект Grom и последние два года корпела над фэнтезийной ролевой игрой Frater. Мы связались с Агнежкой Милевской-Кравчик (Agnieszka Milewska-Krawczyk) из Rebelmind, и она любезно ответила на все наши вопросы.

? Здравствуйте! Чем сейчас занимается ваша студия?
Rebelmind: Недавно мы завершили работу над нашей последней игрой, Frater, и скоро она появится на большинстве европейских рынков. В России









игру издаёт «Акелла». Сейчас мы работаем над дополнительным сетевым режимом.
Также идёт препродакшн трёх новых игровых проектов, мы обсуждаем каждый из них, и, я думаю, уже скоро определится один ведущий, на который и будут брошены все силы компании.

? В 2006 году мы увидели целую плеяду долгожданных ролевых игр – это и Oblivion, и Neverwinter Nights 2, и Gothic 3. Вы с ними знакомы?

Rebelmind: Да, я видела эти игры, и все они настоящие колоссы. Созданные в жёсткие сроки, и при этом – с детально проработанными игровыми мирами. Но не сказать, что какая-то из них прорыв или откровение. Да, они сейчас на вершине игрового Олимпа, но они не породили никаких новых веяний. Я очень надеюсь, что The Witcher, которая выйдет в этом году, создаст новое направление в разработке ролевых игр.

? Мы знаем, что пара человек из Rebelmind работала над Gorky-17 в составе Metropolis Software. Это один из самых любимых и близких российским геймерам игровых проектов из Восточной Европы. А что он значил для вас? И вообще для всей польской индустрии?

Rebelmind: Этот проект стоил затраченных усилий, это точно. История, на которой основан сюжет «Горького-17», была незатасканной в те дни, и тайны Советского Союза и по сей день обладают особой мрачной притягательностью. Насколько я знаю, S.T.A.L.K.E.R. делают в похожем духе.

? Что вы скажете насчет тех изменений в игровой индустрии, что произошли за последние несколько лет?

Rebelmind: Я думаю, прошлый год был годом «железа» – весь мир переходил на новые консоли. А игры отошли на второй план. Сейчас все участники рынка «отстрелялись», и мы снова возвращаемся к самим играм! Из последних новинок Gears of War от Microsoft/Epic Games для меня оказался как удар молнии. Графика и геймплей просто потрясают.

? Сколько человек работает сейчас в Rebelmind? Хотели бы вы в будущем вырасти в огромную студию наподобие EA Chicago (более 300 сотрудников) или Ubisoft Montreal (с более чем 1500 сотрудниками)?

Rebelmind: Наша компания очень маленькая. Всего 8 человек участвовали в разработке Frater. Оглядываясь назад, мне сложно поверить, что мы действительно сделали это. Главное, что позволяет нам выдерживать такой ритм и сроки, – огромный опыт людей, работающих над проектом. Моя самая большая мечта – делать игры, которые полюбят миллионы геймеров по всему миру. Если это означает, что Rebelmind должна стать такой же большой, как EA Chicago или Ubisoft Montreal, – что ж, тогда я действительно этого хочу.

? Что вы делаете в свободное время? Как отдыхаете всей студией?

Rebelmind: На работе мы единый организм, но после каждый из нас живёт своей жизнью. Мы не ходим в кино или в походы всей студией. Я думаю, в западных странах существует более глубокая корпоративная культура. Славяне в этом плане слегка другие.

? Знакомы ли вы с российской игровой индустрией? Играли ли вы в последние российские проекты, например, «Магию Крови» или «Санитаров Подземелий»?

Rebelmind: Насколько я могу судить, российский рынок очень хорош. У вашей индустрии большой задел для роста, и несколько ваших проектов были понастоящему отличными. К сожалению, я пока не играла в названные вами игры и затрудняюсь что-либо сказать о них.

? Вы слышали о Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ), проходящей в Москве вот уже 4 года подряд. Не планируете ли вы посетить конференцию в апреле 2007 года?

Rebelmind: К сожалению, я почти ничего не слышала о КРИ. Разработка и курирование новых проектов отнимает кучу времени, и для меня порой невозможно выбраться из Варшавы даже на пару дней. Но если у меня будет немного времени, я с удовольствием приеду в Москву. СИ





Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade



ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzzard Entertainment

Neverwinter Nights 2



ВЕРДИКТ 9.0

Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembley

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Medieval 2: Total War	PC	strategy.historic	Александр Трифонов	№02(227)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
4	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
5	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каныгин	№23(224)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
8	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter.first-person.modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
9	Warhammer: Mark of Chaos	PC	strategy.real-time.fantasy	V.P.	№01(226)
10	Europa Universalis III	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№05(230)

ПРИСТАВКИ

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War

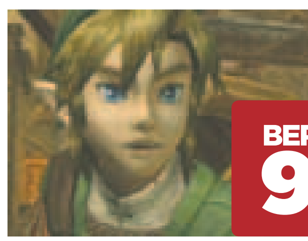


ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

The Legend of Zelda: Twilight Princess



ВЕРДИКТ 9.0

Каждая игра сериала предсказуемо становится хитом продаж, предметом фанатского культа и главной причиной для покупки консоли. Twilight Princess не ломает этих традиций: главный блокбастер Wii успешно объединяет проверенный временем геймплей и новейшее управление.

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Final Fantasy XII	PS2	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
2	Gears of War	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing.action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
4	Tekken: Dark Resurrection	PSP, PS3	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure.freeplay.modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
7	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Артем Шорохов	№22(223)
8	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter.third-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)
9	Rayman Raving Rabbids	Wii	special.mini-games	Артём Шорохов, Константин Говорун	№01(226)
10	Rainbow Six: Vegas	Xbox 360	shooter.first-person.modern	Артем Шорохов	№02(227)

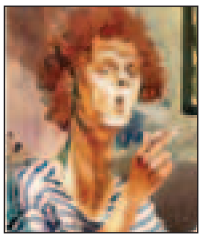
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный кондуктор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Jagged Alliance 2

На работе я слушаю www.pandora.com. Это онлайновое радио автоматически подбирает мне музыку, похожую на Blackmore's Night. В последние дни оно очень любит мне подсовывать композицию Xandria – Like the Rose on the Grave of Love. Вот прямо сейчас под нее я пишу ретро-обзор Final Fantasy VI.
В остальное время я слушаю iPod mini, который мне подарили на предыдущий Новый год. Этот гаджет не только проигрывает MP3, но и приучает человека к порядку.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Легенда Зоны

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
SpellForce 2: Shadow Wars

14 февраля – не только День всех влюбленных. Это еще и день рождения нашего гениального арт-директора Алика Вайнера. А еще в этот день мы уехали в Киев, чтобы посмотреть на «Сталкера» и... остались крайне впечатлены увиденным. Xenus+Oblivion+Fallout+FEAR – если угодно мыслить штампами. Но и это сочетание все равно не передает те ощущения, которые испытываешь, когда впервые оказываешься в Зоне.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

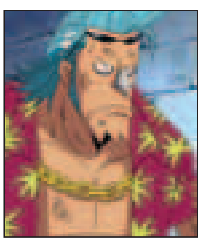


motto:
You can't take the sky from me

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gears of War, Dead Rising
Yoshi's Island DS

Одним из главных игровых (уж с точки зрения простых геймеров – точно) событий дней текущих стал выход долгожданной Virtua Fighter 5. В Японии, конечно. На PlayStation 3. Но вот весь загадка: продается VF5 из рук вон плохо – для такой-то величины кита! Еле-еле дотягивается до годовалой давности результатов Dead or Alive 4 на Xbox 360. Неужто сметливые японцы посчитали, что в аркадных залах оно обойдется дешевле? Или все-таки есть какой-то секрет?

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

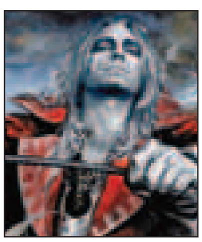


СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gran Turismo HD Concept
Resistance: Fall of Man

Идея для спецматериала. Рабочее название: «Вытрезвитель». Я прихожу в клинику к психотерапевту и в красках описываю, как меня тяготит страшнейшая зависимость от игр («Конечно, раш зергами на доту важнее макарон на плите!»). Доктор наводит на меня гипноз («Гипноз, гипноз... хвать тебя за нос!») и лечит. Я возвращаюсь и, если моментально не уволюсь, рассказываю о пережитом на страницах «СИ».

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

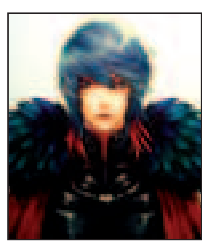


СТАТУС:
Злодиатор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2
«Восхождение на трон»

В RPG никогда не играю за «отрицательных» героев. Всякие там Chaotic Evil – это не про меня. Думаете, почему? Потому что я правильная выпускница педагогического вуза – из тех, что истово борются за всеобщее счастье и просвещение? Да? А я, может, злодейка?! И положительные герои RPG – мой единственный шанс совершить хоть что-то доброе и справедливое. Мва-ха-ха-ха! Ну, и где же правда, а?

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

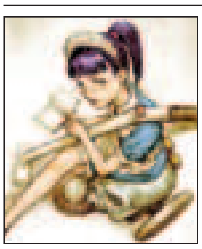


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Samurai Warriors 2

Больше всего в Samurai Warriors 2 мне нравится... нет, не истреблять полчища беззащитных японских рядовых, рисуясь перед соратниками, и даже не выручать этих же соратников из беды, устраивая стайерские забеги из одного угла карты в другой. Больше всего мне нравится слушать перепалки военачальников. «Мицунари, ты драться-то умеешь?» – дразнят старые самураи моего героя. Мицунари невозмутим: «Нет, я так, погулять вышел».

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Череп-пылесос

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Офицеры»
Castlevania: Portrait of Ruin

Взялся проходить Portrait of Ruin на высоком уровне сложности. Шарлотта резко потеснила фронтмена – теперь во многих случаях удобнее разить гадов стихийными заклинаниями, нежели чпокать кнутиком или плющить ну очень медленной палицей. Еще выяснил, что Джонатан, заполучив Whip Skill 1, может крутить кнут вокруг себя. Приятно, конечно, до всего доходить самому, но руководство могло быть и подружелюбнее.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

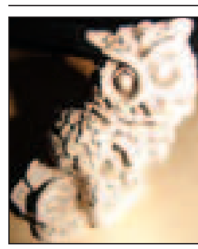


СТАТУС:
Модератор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy VI Advance
Wario Ware: Smooth Moves

В этом номере меня внезапно много. Целых четыре материала по серии Final Fantasy, среди них – не первый год уже вынашиваемая статья о популярнейших заблуждениях фанатов серии. Если вам эта тема интересна, не поленитесь ввести в любую поисковую машину «50 правил фаната Final Fantasy» и прочесть мой шуточный текст трехлетней давности. И не забудьте обратить внимание на комментарии к нему – они прекрасны.

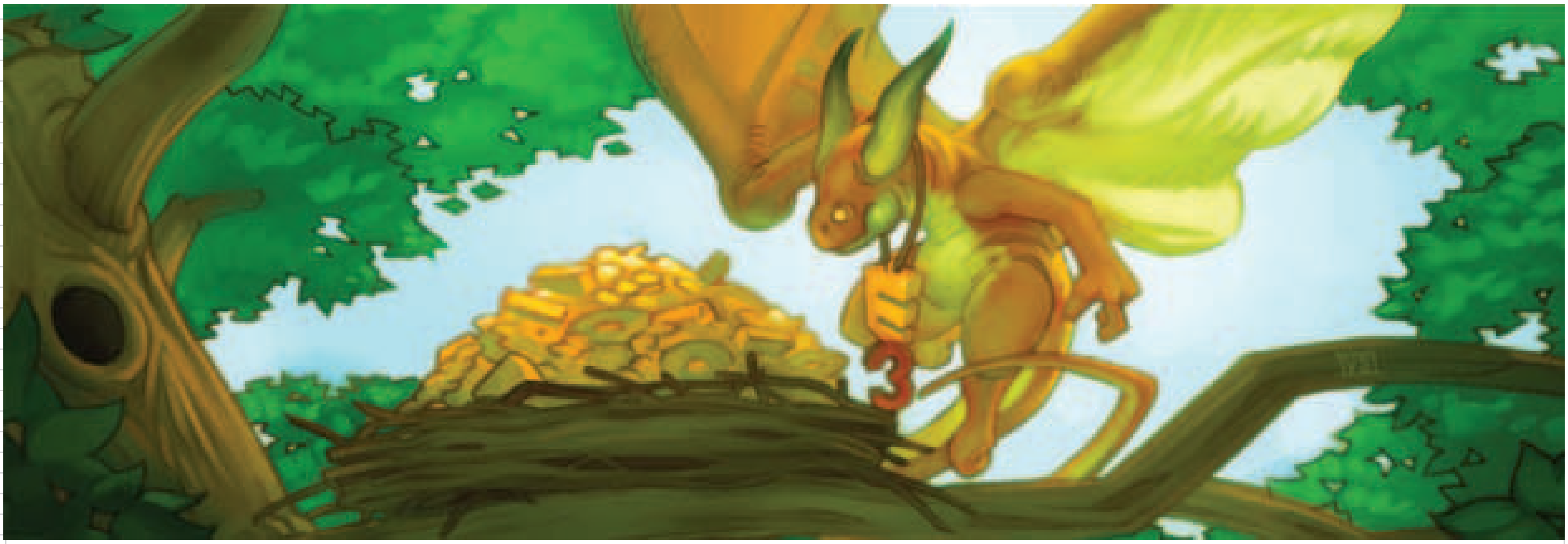
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Перелетная птица

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crackdown

Категорически отказываюсь жить и работать в подобных условиях. На улице то мороз, то весна в разгаре. Опухшие от снегопадов автомобилисты лезут толпами в метро. А там, между прочим, и без них тесно. Так тесно, что попытка вытащить из сумки DS или PSP заведомо обречена на провал. Если же консоль все-таки удается извлечь, кто-нибудь непременно навалится на плечо, пытаясь разглядеть, что это вы там включили. Раздражает ужасно!
Выход один – улететь на юг.





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

ЖАНР КОНСОЛЬНЫХ RPG УЖЕ МНОГО ЛЕТ ОСТАЕТСЯ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ СРЕДИ ГЕЙМЕРОВ. ЧТО ЛЮБОПЫТНО, ВСЕ ЭТИ FINAL FANTASY И DRAGON QUEST ПОХОЖИ ДРУГ НА ДРУГА, КАК ДВЕ КАПЛИ ВОДЫ. ВИДЕЛИ ОДНУ RPG НА ПРИСТАВКАХ – МОЖЕТЕ СЧИТАТЬ, ЧТО ВИДЕЛИ ИХ ВСЕ.

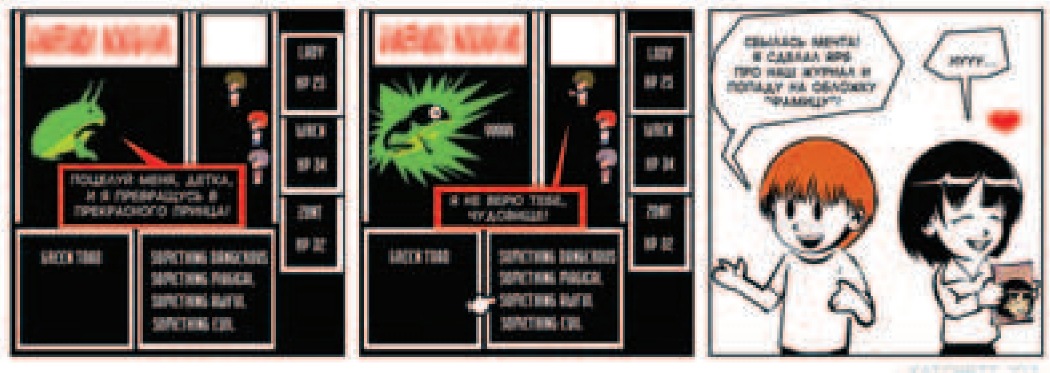
Разумеется, речь здесь идет только об игровом процессе. На днях в моем ЖЖ (darkwren.livejournal.com) произошла любопытная дискуссия. Мне был задан вопрос: «чем отличаются компьютерные RPG от консольных?» Я ответил: линейный сюжет против нелинейного, готовая партия против генерящейся, пошаговые бои против реального времени. Естественно, тут же на меня вывалили ворох исключений: «FFXII – пошаговые бои? Fallout – реалтайм? Хронотриггер – линейный сюжет? Готика – генерящаяся партия?» Увы, две с половиной нелинейные консольные RPG погоды не делают. К слову, и хваленая «новая система Final Fantasy XII» на поверку оказалась обычной Active Time Battle, адаптированной к сражениям прямо на уровне, без отдельных арен. Правда заключается в том, что в жанре ничего не менялось со времен, наверное, первой Phantasy Star. Там уже были яркие персонажи, которых невозможно заменить на созданных собственноручно, интересный сюжет и пошаговые бои «партия на партию».

Многие годы практически любая консольная RPG выглядит следующим образом. Герои передвигаются по большой карте мира, на которую нанесены точки входа в локации – города и данжены. Там их поджидают монстры. Враги непосредственно не видны, но они нападают на партию с некоторой периодичностью (random encounter). В некоторых местах, предусмотренных сюжетом, находится босс – особо сильный монстр, одолеть которого довольно сложно. Сохранять игру можно либо на глобальной карте мира, либо в специальных точках – сейв-пойнтах. Главная задача игрока на любом этапе – продвинуть сюжет вперед. Для этого нужно либо дойти до определенной точки в подземелье, либо поговорить с NPC. Возможно, также придется решить простенькую логическую загадку. При этом всегда есть только один способ продвинуть сюжет вперед. Монстры и подземелья существуют только для того, чтобы замедлить продвижение героя от одного NPC к другому. Более того, перенасыщение игры битвами ведет к снижению популярности среди геймеров! Впрочем, перенасыщение игры сюжетом также не приветствуется – не всем интересно смотреть двадцатиминутные CG-ролики. За последние двадцать лет в эту формулу было внесено всего два изменения. Во-первых, монстров на уровнях теперь принято отображать. Так красивее, и еще от них можно убежать. Во-вторых, в новейших RPG стараются отказываться от большой карты, чтобы сымитировать единство игрового мира. И то, и другое, как сами понимаете, не принципиально.

Теперь о системе боя. Практически в любой консольной RPG (исключая, понятное дело, action/RPG, вроде Dark Chronicle или The Legend of Zelda) есть партия персонажей. При этом в бою непосредственно участвуют от трех до пяти героев (иногда, конечно, может остаться и только один). Ходят ваши бойцы и монстры по очереди, причем сражения всегда в той или иной степени пошаговые. Когда команды отдавать некому, находится место реальному времени. Как только геймеру нужно принимать решение – все останавливается, и появляется меню. Его содержимое тоже не меняется уже много лет. Верхний пункт – attack, за ним традиционно идет magic, а потом уже – item. Конечно, каждый гейм-дизайнер старается проявить оригинальность. Так на свет появились пункты special (немагические суперудары), summon (призыв существ) и многие другие. Но факт остается фактом. У каждого персонажа есть бесплатная атака, есть расходующие ману или другую волшебную энергию спецприемы (как бы они ни назывались), и, наконец, есть одноразовые или многоразовые предметы. Все они традиционно отображаются не иконками, а обычным текстом. Именно поэтому боевое меню первой Final Fantasy чертовски похоже на боевое меню последней. К слову, то, что называется «гамбитами», в какой-то виде тоже уже появлялось в консольных RPG. В Phantasy Star 4, например. А в других RPG был пункт «auto battle».

Конечно, все вышесказанное можно оспорить. И вспомнить, например, три эпизода Xenosaga и их эксперименты в области боевой системы. Исключений из этих правил немало. Но правда заключается в том, что если человек научился играть в одну консольную RPG, он мгновенно освоится и практически с любой другой. Более того, многие российские фанаты жанра любят проходить японские версии игр. Как у них это выходит? Очень просто. Перечитайте предыдущие два абзаца. Совершенно не обязательно знать язык, чтобы методом научного тыка определить NPC, с которым нужно поговорить, чтобы продвинуться по сюжету. Очень легко и разобраться, за какими иероглифами скрываются пункты attack/magic/item. Казалось бы, задача «пойти туда-то и принести волшебный меч» неразрешима без понимания слов персонажей. Но на практике геймеру после выдачи задания всегда доступна только одна новая локация, и наверняка именно там и лежит искомый артефакт. В дальнем углу.

Получается, что почти все консольные RPG используют одну и ту же игровую механику, и это… нормально. Интересный сюжет и яркие персонажи – именно то, что геймеры ждут от Final Fantasy. А изобретать велосипед незачем – есть большой риск напортачить так, что игру и вовсе никто покупать не будет. Достаточно внести в систему боя косметические изменения – чтобы опытным геймерам совсем уж скучно не было – да внести в нее детали, связанные с особенностями сюжета или игрового мира. Быть может, когда-нибудь Square Enix или Atlus совершит революцию и предложит что-то совершенно иное. Но тогда, видимо, и название для жанра придется придумывать новое.

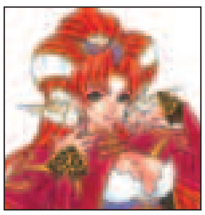



super-bikes
ФОРМУЛА СКОРОСТИ
РЕКЛАМА
super-bikes
ФОРМУЛА СКОРОСТИ
КУПИЛ ИГРУ –
ВЫИГРАЛ МОТОЦИКЛ!



Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Яна Сугак
kairai@pisem.net



ФАБРИКА КУКОЛ

К ПЕРСОНАЖАМ ИГР ЧАСТО ОТНОСЯТСЯ, КАК К ЖИВЫМ ЛЮДЯМ. ИХ ЛЮБЯТ, НЕНАВИДЯТ, ЖАЛЕЮТ. ПОМНЯТ ДАТУ РОЖДЕНИЯ. С ПЕНОЙ У РТА ЗАЩИЩАЮТ НА ФОРУМАХ. МЕЧТАЮТ ПОЖАТЬ РУКУ. НО ЗАСЛУЖИВАЮТ ЛИ ВЫДУМАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ ТАКУЮ ЛЮБОВЬ?

Начнем с того, что персонажи игр неполноценны. Все знают, кто такая Барби, правда? Красивое личико, тематически подобранная одежда и идеальный мужчина Кен под боком. Барби стала настоящим символом эпохи и образцом для подражания для миллионов девочек-подростков. Увы, не секс-символом – ведь под одеждой скрывается тело, лишенное признаков пола. Конечно, детской игрушке Барби это и не требуется. А как насчет Данте Спарды или Айрис Гейнсборо? Я бы рискнула сказать: то, чего художник не нарисовал, не существует. Очень хорошо эту проблему описал Сергей Лукьяненко в первой главе «Фальшивых зеркал».

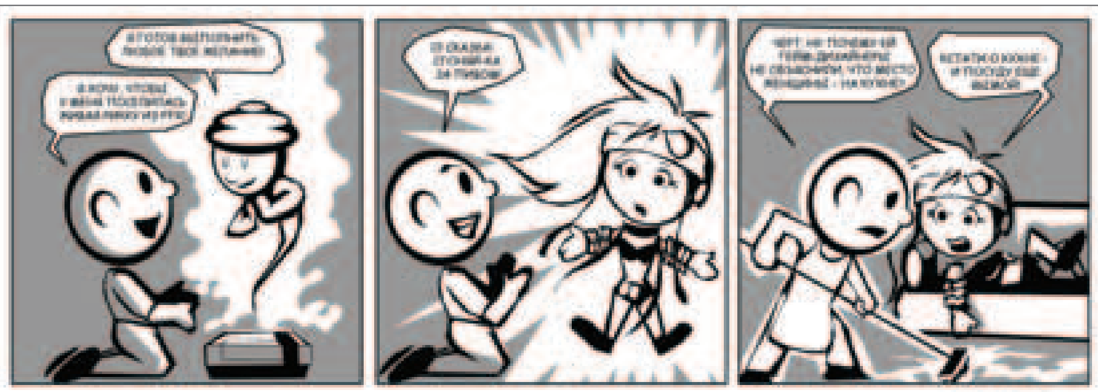
Оставим тему признаков – журнал, как иногда любят говорить, читают маленькие дети. Но ведь в описании личностей персонажей тоже зияют огромные белые пятна. Сценаристы продумывают лишь те черты, что непосредственно касаются развития сюжета, и лишь обозначают остальные. Мы можем спорить, кого на самом деле любит Клауд – Тифу, Айрис или Сефирота. Но не знаем, какую музыку он любит слушать, умеет ли он прилично вести себя за столом, часто ли принимает душ и не ковыряется ли в носу. Что уж говорить о менее важных персонажах? Сценаристы обходятся стандартным набором черт характера: храбрый или трусливый, меркантильный или бессребреник, веселый или пессимист, честный или себе на уме, бабник или женоненавистник. Достаточно взять один удачный набор персонажей, перетасовать их характеристики, и перед нами – вуаля! - новая команда спасителей мира. Так ребенок собирает из кубиков слова из трех букв. Может выстроить «МИР», а может – и что-то непечатное. Но за пределы кубиков с буквами его фантазия не выходит.

Именно вниманием к малозначимым на первый взгляд деталям игры сильно уступают кино и литературе. В романе, волей-неволей, автор подробно расскажет, как рыцарь чавкает, поглощая походный бутерброд, как крошки от эльфийской лепешки застревают в бороде гнома. В фильме зритель непременно подметит все эти детали. Даже если режиссер и не задумывал ничего подобного, камера беспристрастно запечатлеет все действия актеров. Они же люди, и действуют как люди. А пленке в камере все равно, насколько сложны действия в кадре. В играх все не так. Что сочтут нужным смоделировать – то и смоделируют. Каждая лишняя крошка в бороде – деньги и время. И ладно бы это касалось только видеоряда. Но и диалоги в играх чаще всего утилитарны. Персонажи говорят то, что должен услышать геймер, чтобы понять сюжет игры. Мелкие подробности остаются за кадром. А вместе с ними – и правдоподобность игры.

Отдельная тема – одежда героев. Вы никогда не задумывались, почему «ярких» персонажей Final Fantasy целиком и полностью определяют их костюмы? Кто помнит лица Тифы или Риноа и готов поручиться, что узнает их в толпе консольно-анимешных героинь? Как правило, от начала и до конца игры персонажи ходят в одном и том же костюме – плавают под водой, покоряют горные вершины, штурмуют канализацию или замок Дракулы. И как с гуся вода! Разработчиков, увы, такие казусы не волнуют. Они разве что готовы подумать над тем, чтобы у героев реалистично отображались оружие и броня. Приятное исключение - файтинги; там принято сочинять для персонажей несколько вариантов костюмов. Но именно в файтингах это не несет ровным счетом никакого смысла – украшательство одно и туфли на шпильках. Более приятное исключение – Final Fantasy X-2. У каждой героини есть десяток с лишним комплектов одежды в одном, хорошо узнаваемом стиле. И они подобраны не под настроение геймера, а под класс бойца. Увы, в других играх костюмы обычно подобраны под настроение художника, который нарисовал их, когда геймплей существовал только на бумаге. Зато таких героинь поклонницам несложно изображать – нацепила несколько тряпочек правильного цвета, надела сапожки, взяла в руки жезл, заучила две-три позы, и все верят, что ты и есть настоящая Юна.

Быть может, именно с неполноценностью игровых героев связана популярность фанфиков и фанарта с их участием. Врен на днях рассказал мне, что попытался вставить в разговор с подругой мое замечание про Данте и Барби. Так вот, ему сообщили, что фанаты уже давным-давно успели пририсовать любимому герою все, что нужно, и правильного размера. Додзинси (любительская манга) решает все проблемы. Но вам не кажется ли, что персонажам ярким и полноценным никакие «дорисовывания» никогда не потребуются? Фанаты, конечно, не устоят перед соблазном придумать новые эпизоды их жизни или отыграть их роль на тусовках, но вряд ли им захочется сочинять то, что забыл или поленился придумать автор. А зачем ему трудиться, если комплект из кукольного личика, красивого костюма, одной очень серьезной личной трагедии и одной очень важной причины спасать мир принимается геймерами, как живой человек, в которого можно влюбиться?

Солид Снейк хотя бы курит. Большинству игровых героев такие милые слабости чужды.

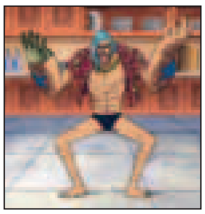


KATCHETT



GUILD WARS
Русские идут!
Присоединяйся!
Русская версия
Guild Wars
для игры
на международном
сервере!
русские кварталы во всех городах
возможность русскоязычного общения
с игроками
описание всех игровых предметов
и навыков на русском
NCSOFT
ARENANET
Бука





Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

САМЫЙ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ГРОБ В МИРЕ

«ТЯЖЕЛЕННЫЙ ЧЕРНЫЙ ГРОБ, НА КОТОРОМ НЕТ НИ ОДНОГО ЭКСКЛЮЗИВНОГО ХИТА». ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ. ТО, ЧТО ДВА-ТРИ ГОДА НАЗАД МЫ СТАВИЛИ В УКОР ПРОШЛОЙ КОНСОЛИ ОТ MICROSOFT, ТЕПЕРЬ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ПРИМЕНИМО К НОВЕНЬКОЙ, БЛЕСТЯЩЕЙ И НЕКОГДА ЖЕЛАННОЙ PLAYSTATION 3. Я НАБИРАЮ ЭТУ СТРОЧКУ, КОГДА PLAYSTATION 3 СТОИТ ОТ МЕНЯ НА РАССТОЯНИИ ВЫТЯНУТОЙ РУКИ. Я ПРОВЕЛ НАЕДИНЕ С ПРИСТАВКОЙ НЕСКОЛЬКО ПОСЛЕДНИХ ВЕЧЕРОВ, И МНЕ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ.

Иногда мы слишком много пишем о себе, такое бывает. Не сегодня. Несмотря на возмутительное количество букв «я» в этой колонке, необходимо расставить акценты. То, что в другом материале пройдет коротко и одним предложением, о чем не скажут в пресс-релизах, новостях обзорах и превью, может быть самой важной новостью последних месяцев. Я, начинающий любитель гоночных симуляторов и владелец замечательного руля Logitech Driving Force Pro с логотипом Gran Turismo по центру, первым делом установил из Сети Gran Turismo HD Concept... только чтобы обнаружить, что в игре пропала обратная связь. Обман. Подстава. Удар ниже пояса. Господи боже правый, it can't be!

Каждый, кто всерьез интересовался гоночными играми, знает, как важна обратная связь на руле. Она в корне меняет эффект от виртуального вождения: руль перестает быть покладистым, начинает вырываться из рук, и, наехав одним задним колесом на кочку, вы почувствуете это прежде всего по вибрации баранки. Привыкнув к этому в Gran Turismo 4, вдруг попадать в стерильную Gran Turismo HD и внезапно обнаруживать, что руль можно крутить одним пальцем и на двадцати, и на двухстах двадцати километрах в час, – это немыслимо, невозможно. Об этом не писали ни в пресс-релизах, ни в новостях, ни в официальных объявлениях. Может, проблема во мне? Пару раз перезагрузив консоль, отключив и подключив заново руль, проведя быстрое исследование в Сети, я выяснил правду. Обратная связь есть только в японской версии Gran Turismo HD Concept. Из американской версии её вырезали, без предупреждений и объявления войны.

Нельзя сказать, чтобы этот жизненно важный для всех виртуальных гонщиков факт кто-то намеренно скрывал. Его просто не разглашают. Сначала вы купите PlayStation 3, потом узнаете, потом убедите себя, что это не так уж и плохо. Поневоле возникает вопрос: о каких ещё пикантных подробностях руководство Sony предпочитает не распространяться? О том, например, что в американской Gran Turismo 5 тоже не будет обратной связи? О том, что на самом деле Killzone 2 ещё вообще не готова, страшна как смертный грех и не имеет ничего общего с концептуальным видеороликом с E3? Может, о том, что Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots отправит Konami в долговую яму, если выйдет только на PS3?

Вот другой любопытный пример. На днях британская потребительская телепрограмма Watchdog показала сюжет об Xbox 360: два геймера рассказывали о своих злоключениях с ломающимися консолями. На следующий же день Microsoft опубликовала официальную реакцию, заявив, что проблемы выхвачены из контекста и большинство геймеров полностью удовлетворены своими покупками. Дело здесь даже не в самом ответе – сказать что-то другое было бы сложно, – а в оперативности и уверенности компании. Получив такой ответ, каждый журналист понимает: Microsoft контролирует ситуацию. В то время как комментарии представителей Sony вновь и вновь поражают своей неадекватностью. Однажды Кен Кутараги... впрочем, что нам Кутараги? Его давно уволили. Джек Треттон, президент Sony Computer Entertainment of America, утверждал, что готов дать $1200 за каждую PS3, которая задержится на прилавке дольше пяти минут, за что был прилюдно осмеян в популярнейшем онлайновом комиксе Penny Arcade Майка Крахулика и Джерри Холкинса. Хотя сказано это было ещё в январе, уже тогда найти в магазине свободную консоль не составляло особой сложности. Разумеется, денег он никому не заплатил. В Европе в середине февраля с поста коммерческого директора Sony Computer Entertainment Europe увольняется Кевин Йовет, прослуживший в этой должности девятнадцать лет кряду. В его обязанности как раз и входила подготовка европейского запуска – кто сможет занять его место? Sony ведёт себя как слон в посудной лавке и напрочь отказывается замечать вред, который приносят смелые движения компании. На фоне этого хочется ещё раз, дословно, привести цитату Гейба Ньюэлла, отличного человека, прекрасно разбирающегося в «тенденциях индустрии», успешного бизнесмена, главы Valve Corporation, одного из создателей Half-Life и Half-Life 2. Итак, из интервью журналу Game Informer: «PlayStation 3 – это полный провал. По всем фронтам. Сразу ясно, что Sony не в состоянии понять нужды ни покупателей, ни игроделов. Даже сейчас, после запуска, лучше бы они переделали консоль с нуля. Это не так сложно. Достаточно сказать: «Это была катастрофа, и нам стыдно, и мы просим прощения и больше не будем пытаться втюхать это игрокам и разработчикам».

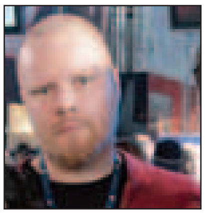
PlayStation 3 стоит от меня на расстоянии вытянутой руки. Последние два дня я не мог залогиниться в PlayStation Network. Просто так, без объяснения причин, чего с идеально стабильным Xbox Live на моей памяти не случалось никогда. Я не стану утверждать, что руководство Sony врёт. Слишком жестко, слишком сложнодоказуемо. Возможно, они действительно верили в глобальный запуск PlayStation 3, её фантастические способности или готовность компании продать три миллиона консолей до конца года. Но планируют большие шишки из рук вон плохо, это точно. Запуск – похерили. Обещанную восхитительную графику – профукали. Онлайновый сервис лучше, чем у Microsoft, – не смогли. Провалив все имевшиеся планы, Sony на публике хранит святую веру в одно. План сделать PlayStation 3 лидером среди приставок нового поколения ей обязательно удастся. Нет, правда. Честно-честно. Ну поверьте, а?




РЕКЛАМА
S.T.A.L.K.E.R.
МАРТ 2007
WWW.STALKER-GAME.COM
GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transavision © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.
WORLD PUBLISHING



Павел Стебаков
Руководитель Gaijin Sound



IT'S EVOLUTION, BABY...

ЗВУК В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ – ТЕМА, КОТОРАЯ КАЖЕТСЯ МНОГИМ ЛИБО НЕ ИНТЕРЕСНОЙ, ЛИБО ИСЧЕРПАВШЕЙ СЕБЯ. В САМОМ ДЕЛЕ: ЧТО ОСОБЕННОГО В ТОМ, ЧТО МЫ СЛЫШИМ ИЗ ДИНАМИКОВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ? НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, НИЧЕГО, И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ВРЯД ЛИ ОЦЕНИТ ЧТО-ТО КОНКРЕТНОЕ. ЕГО МНЕНИЕ СКОРЕЕ СЛОЖИТСЯ ИЗ ОБЩЕГО ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОБ ИГРЕ. ОДНАКО КАЖДЫЙ ПРОЕКТ СОСТОИТ ИЗ МНОЖЕСТВА СОСТАВЛЯЮЩИХ, И ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ СРЕДИ НИХ ДАЛЕКО НЕ НА ПОСЛЕДНЕМ МЕСТЕ.

Еще недавно в отечественных проектах почти не было хорошего и по-настоящему качественного звука. То есть, в наших играх встречались хорошая музыка, графика, интересный сюжет и геймплей, но звук был не самой сильной их стороной. Происходило это, в первую очередь, из-за отсутствия звукорежиссеров, которые бы специализировались на игровом звуке, программистов, которым было бы интересно заниматься созданием звука в компьютерных играх, геймдизайнеров и руководителей, которые знали бы, как с помощью звука «оживить» игровой процесс.

В те далекие девяностые созданием звука занимались в основном сами программисты, которые выбирали разные сэмплы из открытых библиотек и вставляли их в игру. Надо ли говорить о результатах такой работы… Зачастую те же люди озвучивали и игровых персонажей. Отсюда, кстати говоря, пошла небезызвестная фраза «озвучено профессиональными программистами».

Звуковые технологии не стояли на месте, появлялись новые звуковые карты с аппаратными эффектами, движки, призванные упростить работу со звуком, форматы сжатия аудио и прочее – и всё же применения этому в нашей стране по разным причинам почти не находилось. В то же самое время этими достижениями вовсю пользовались на Западе и по качеству звука их проекты ушли далеко вперед.

Только после кризиса в нашей индустрии стали появляться игры, которые, хоть и не могли тягаться с западными по качеству звука, но подтолкнули остальных разработчиков более трепетно относиться к игровому звуку.

Так, «Акелла» записала живой симфонический оркестр для «Корсаров» и «Корсаров 2», а «1С» лицензировала музыку группы «Ария» для проекта «Дальнобойщики 2», а также впервые в нашей индустрии записала звуки самолетов для «Ил-2 Штурмовик».

Примерно в это же время компьютерные игры стали озвучивать профессиональные актеры театров, кино и телевидения. Это установило новую планку качества для наших игровых проектов, и персонажи игр заговорили по-другому. Причем не только в наших играх. Так, например, для игры Black от Electronic Arts озвучку русских персонажей записали в одной из московских студий в конце 2005 года. Появилось больше композиторов, которые занимаются именно игровой музыкой, звукорежиссеров, которые специализируются на игровом звуке, и даже отдельные студии, которые предлагают услуги по музыкальному, звуковому и голосовому оформлению игровых проектов.

Вместе с этим звукорежиссеры и композиторы превратились из разнорабочих в полноценных членов команды разработчиков, занимающихся важным делом наряду с другими. Теперь для создания качественного звукового или музыкального оформления недостаточно владеть определенными программами и иметь звуковые и музыкальные библиотеки. Нужно также уметь внятно донести до программистов, что, как, когда и с каким условием необходимо проигрывать в игре. За звукорежиссеров и композиторов эту работу вряд ли кто-нибудь сделает правильно.

Если игроку не мешает звук в игре – это значит, что звук получился, по меньшей мере, неплохим. Потому, что явное несоответствие происходящего на экране монитора и звучащего в колонках дает о себе знать – игра перестает нравиться. Звук должен хотя бы соответствовать тому, что мы видим, и если автомобиль в игре ездит с неправильным звуком – это вряд ли кому-то понравится.

Запись живых звуков, работа с известными музыкантами и лицензирование аудиотехнологий также перешли из разряда событий в трудовые будни разработчиков. Например, для игры «Адреналин 2: Час Пик» мы записали звуки двигателей десятка спорткаров, лицензировали уникальную в своем роде звуковую систему FMOD Ex и более восьми часов музыки известных групп, а сотрудничество с группой «Наив», помимо тринадцати композиций в саундтреке, вылилось в эксклюзивную композицию для «Адреналин 2: Час Пик».

Особенно радует, что проделанная нами работа, в свою очередь, побудила других разработчиков более вдумчиво относиться к игровому звуку. Так, некоторые студии заинтересовались записью живых звуков для игр, привлекают известные группы для участия в саундтреках, устраивают конкурсы по ремиксам на главную тему игры, да и качество оригинальной музыки не в пример лучше того, что можно было услышать пять или, тем более десять лет назад. То есть, многие поняли, что это необходимо, от этого есть отдача и игрок это ценит.

Открытым остается лишь вопрос с записью живого оркестра, но и это достижение «Корсаров» со временем станет обыденностью. Я в этом уверен.





эпическая ролевая сага
JADE EMPIRE
SPECIAL EDITION
от компании bioware corp
в ролях ЯРОСТНЫЙ МИН • ВУ ЦВЕТОК ЛОТОСА • ТИГР ШЭН • ИМПЕРАТОР СУНЬ ХАЙ
а также МАСТЕР ЛИ • БЕЗУМЕЦ КАН • ПРОЗОРЛИВЫЙ ЦЗУ • ШЕЛКОВАЯ ЛИСА • ЧЕРНЫЙ ВИХРЬ
НЕБО • ПРЕДРАССВЕТНАЯ ЗВЕЗДА • ПОДКАБЛУЧНИК ХОУ • впервые на экранах РУКА СМЕРТИ
разработка BIOWARE CORP. производство БУКА
DEVELOPED BY
BIOWARE CORP
jade.bioware.com
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Бука

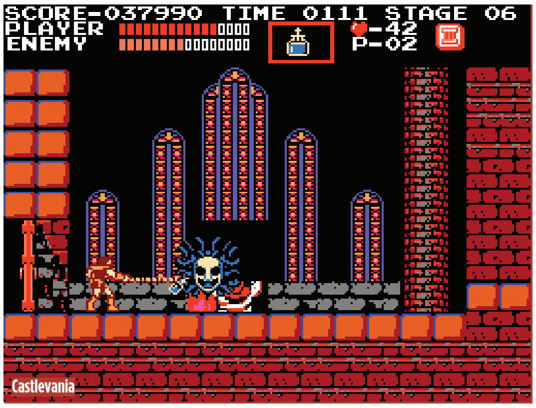


Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

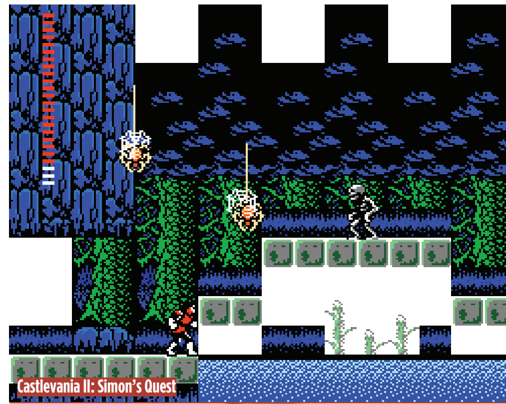
Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

CASTLEVANIA:
ЮБИЛЕЙ ЛЕГЕНДЫ



Castlevania


Castlevania 2: Belmont's Revenge


Castlevania II: Simon's Quest





Каждую сотню лет потомки рода Бельмонт должны помешать воскрешению повелителя Тьмы, Дракулы. Если они опоздают, коварный граф-кровосос возродится из небытия и вновь попытается подчинить мир своей воле. Тогда останется только один шанс на спасение. И этот шанс – в руках игрока. Новейшая представительница сериала Castlevania, Castlevania: Portrait of Ruin (DS) (подробней о ней читайте в обзоре от Ильи Ченцова), удостоилась неплохого коллекционного издания: в черной картонной коробке, запечатанной бутафорской печатью, прячется диск с собранием лучших музыкальных композиций за всю двадцатилетнюю историю Castlevania, буклет с подборкой иллюстраций, стилус и именной кейс для хранения картриджа. Впрочем, внимание приковывает совсем другое: небольшой бумажный вкладыш, так похожий на рекламные листовки, оказывается настоящим путеводителем по миру Castlevania. Ничто не забыто: и биографии героев из семейства Бельмонт, и хронология битв с нечистью, и сюжетные подробности. А когда вдобавок находишь в миниатюрном художественном альбоме высказывания разработчиков, начинаешь задумываться об истории сериала. О том, как все начиналось, как развивалось и что припасено на будущее.

Хлыст и святая вода – против вампирских клыков

Первая часть приключений славных вампироборцев вышла в 1986 году на NES; американцы и европейцы увидели ее в 1987 и 1988 году. На родине проект нарекли Akumajo Dracula (Demon Castle Dracula), но, перебравшись через океан, он обзавелся новым именем – Castlevania – необычным и одновременно очень узнаваемым, ведь и замок (castle) и Трансильвания (Transylvania) вспоминаются при каждом пересказе легенды о графе Дракуле. Одновременно владельцы NES заполучили и революционную по меркам тех времен Legend of Zelda, не похожую на традиционные RPG, и отличный платформер Metroid. А у Castlevania не было даже аркадного прошлого и верного сонма поклонников, которые поддерживали такие бренды Konami, как Gradius и Contra. И тем не менее она не затерялась среди других громких релизов:

Хроники «Каслвании»

- Castlevania (1986, NES)
- Vampire Killer (1986, MSX2)
- Castlevania II: Simon's Quest (1988; NES)
- Haunted Castle (1988; Arcade)
- Castlevania Adventure (1989; GB)
- Castlevania III: Dracula's Curse (1990; NES)
- Super Castlevania IV (1991; SNES)
- Castlevania 2: Belmont's Revenge (1991; GB)
- Dracula X: The Rondo of Blood (1993; PC Engine Super CD-ROM2)
- Castlevania: Bloodlines (1994; Mega Drive)
- Castlevania: Dracula X (1995; SNES)
- Castlevania: Symphony of the Night (1997; PS one, Sega Saturn)
- Castlevania Legends (1998; GB)
- Castlevania 64 (1999; N64)
- Castlevania: Legacy of Darkness (1999; N64)
- Castlevania Chronicles (2001; PS one)
- Castlevania: Circle of the Moon (2001; GBA)
- Castlevania: Harmony of Dissonance (2002; GBA)
- Castlevania: Aria of Sorrow (2003; GBA)
- Castlevania: Lament of Innocence (2003; PS2)
- Castlevania: Dawn of Sorrow (2005; DS)
- Castlevania: Curse of Darkness (2005; PS2, Xbox)
- Castlevania: Portrait of Ruin (2006; DS)

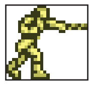


Лицом к лицу с Бельмонтами



Леон

Рыцарь, первый раз сразившийся со злом еще в далеком 1094 году. Главный герой Castlevania: Lament of Innocence.



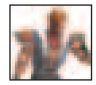
Кристофер

Провоевал с 1576 по 1591 год, успев отметиться в двух проектах для Game Boy: The Castlevania Adventure и Castlevania II: Belmont's Revenge.



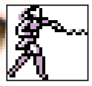
Джонатан Моррис

Сын Джона, один из главных персонажей Castlevania: Portrait of Ruin, вступает в битву в 1944 году.



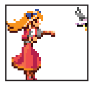
Райнхарт Шнайдер

Бросает Дракуле вызов в 1852 году. Несмотря на фамилию, он также – кровный родственник Бельмонтов. Герой Castlevania (N64).



Соня

Блондинка с огненным хлыстом. Столкнулась с Дракулой в 1450 году и успела не только утихомирить графа, но и зачать ребенка от его сына Алукарда. Дебют: Castlevania Legends. История Сони вычеркнута из официальной хронологии событий сериала и не признается канонической.



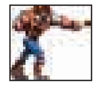
Мария Ренар

Далекая родственница Бельмонтов, впервые столкнулась с графом в 1792 году. Играбельный персонаж в Dracula X: The Rondo of Blood и версии Castlevania: Symphony of the Night для Saturn. Секретный персонаж в Castlevania: Portrait of Ruin.



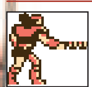
Рихтер

Сражается с отродьями мира Тьмы, начиная с 1792 года. Внезапно появляется в 1944 году с новой прической, но неизменно носит голубое. Засветился в таких играх, как: Akumajo Dracula: Rondo of Blood, Castlevania: Dracula X, Castlevania: Symphony of the Night, Castlevania: Portrait of Ruin.



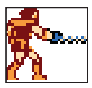
Джон Моррис

Считается потомком Квинси Морриса из романа Брэма Стокера, сражается с вампирами в 1917 году. Каким-то образом и он породнен с Бельмонтами. Один из героев Castlevania: Bloodlines.



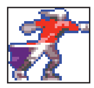
Тревор

Злой и обидчивый, вступил в борьбу с графом в 1476 и продолжил уже в 1479. Звезда двух проектов: Castlevania III: Dracula's Curse, Castlevania: Curse of Darkness.



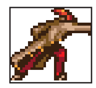
Саймон

Активно борется со злом в период с 1691 по 1698. Играет главную роль в таких играх, как Castlevania, Vampire Killer, Castlevania II: Simon's Quest, Haunted Castle, Super Castlevania IV, Castlevania Chronicles.



Джуст

Сын (или внук – история преподносит его и так и так) Саймона. Вступает в борьбу с Дракулой в 1748 году, главный герой Castlevania: Harmony of Dissonance.



Джулиус

Потерял память после того, как в 1999 году последний раз отправил Дракулу спать крепким сном. Встречается в Castlevania: Aria of Sorrow, Castlevania: Dawn of Sorrow.





Игры, которых как будто не было

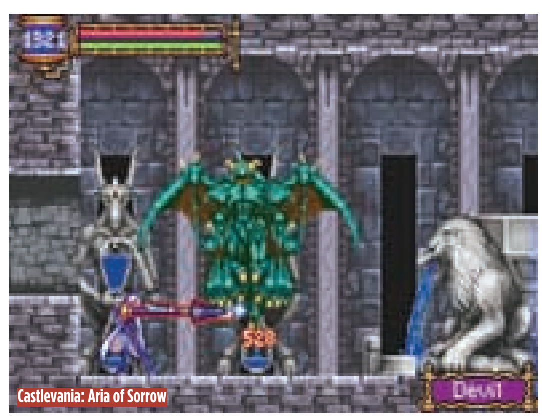
Составляя официальную хронологию событий сериала, Кодзи Игараси сперва исключил из нее не только Castlevania: Legends (GB), в которой появлялся сын Алукарда и Сони Бельмонт, и обе игры для N64, но и Castlevania: Circle of the Moon. Впрочем, к двадцатилетию сериала он решил, что Circle of the Moon вполне вписывается в историю воскрешений Дракулы.



Castlevania (N64)



Castlevania Adventure


Castlevania: Aria of Sorrow

Они сражались за родину

Алукард
(Эдриан Фаренгейт Тепес). Сын графа Дракулы и смертной женщины по имени Лиза. Хотя отец пытался воспитать его по своему образу и подобию, Алукарду вампирьи идеалы оказались чужды. Сражается со Злом в Castlevania III, Castlevania: Symphony of the Night, а также Aria of Sorrow и Dawn of Sorrow.

Иоаким Армстер
Секретный персонаж Castlevania: Lament of Innocence, вампир. Не может использовать дополнительный арсенал и склянки с лекарствами, зато лихо дерется пятью мечами. Сталкивался с Леоном в 1094 году.

«Тыква» (Pumpkin)
Секретный персонаж Castlevania: Lament of Innocence. Похож на ребенка, забывшего снять маскарадный костюм. Запугал Дракулу в 1094 году.

Грант ДаНести
Пират, основное оружие – кинжалы. Подменял Тревора Бельмонта в Castlevania III.

Сайфа Бельнадес
Волшебница, сразилась с Дракулой в 1476 году. Альтернативный персонаж Castlevania III.

Гектор
Бывший оружейник Дракулы, перестал служить коварному вампиру примерно во время событий Castlevania III. А в 1479 лично сразился с ним и бывшим коллегой-оружейником Исааком в Castlevania: Curse of Darkness.

Максим Кишине
Закадычный друг Джуста Бельмонта и секретный персонаж Castlevania: Harmony of Dissonance.

Натан Грейвз
Ученик охотника на вампиров, дерется легендарным «Хлыстом Охотника». Главный герой Castlevania: Circle of the Moon.

Корнелл
Оборотень, который пытается спасти приемную сестру от графа Дракулы в Castlevania: Legacy of Darkness.

Кэрри Фернандес
Юная, но уже весьма одаренная волшебница, потомок Сайфы из Castlevania III. Несмотря на нежный возраст, так и рвется сразиться со злом в Castlevania: Legacy of Darkness и Castlevania (N64).

Генри Олдри
Рыцарь, спасенный в детстве Корнеллом. Его сюжетный квест – самый короткий в Castlevania: Legacy of Darkness.

Эрик Лекард
Напарник Джона Морриса в Castlevania: Bloodlines, появляется как призрак в Castlevania: Portrait of Ruin.

Стелла и Лоретта Лекард
Обращенные в вампиров барышни после излечения становятся играбельными персонажами в Castlevania: Portrait of Ruin.

Шарлотта Олин
Напарница Джонатана Морриса в Castlevania: Portrait of Ruin.

Сома Круз
Замкнутый подросток, который учится в Японии по обмену в далеком 2035 году. Главный герой Castlevania: Aria of Sorrow и Castlevania: Dawn of Sorrow.

Йоко Бельнадес
Дальняя родственница Сайфы, появляется в Castlevania: Aria of Sorrow, но сыграть за нее можно только в Castlevania: Dawn of Sorrow.

напротив, обросла продолжениями. В частности, главный герой – Саймон Бельмонт – неоднократно появлялся в последующих частях, став очень известным и, что немаловажно, популярным среди геймеров персонажем. Несколько раз создатели лихо изменяли его внешность, несколько раз ему отводилась вспомогательная роль. Выражаясь сухим языком статистики, Саймон Бельмонт побывал протагонистом девяти (!) игр, хотя шесть из них – всего-навсего римейки.
В 1691 году Трансильвания, сто лет жившая без бед и угроз, переживает эпидемию чумы. И тут же (как будто одной чумы мало было!) в зловещем замке на краю леса возрождается граф Дракула. Набрав банду приспешников, он спешит отобедать теми, кто выжил. К счастью, едва темная тень легла на некогда мирные деревни, Саймон Бельмонт, потомок клана охотников на вампиров, встает на защиту людей. Вооружившись легендарным хлыстом Vampire Killer, он отправляется в замок графа, по пути истребляя все отродья тьмы, что осмеливаются преградить ему путь. Так, в одном из эпизодов ему даже удается победить саму Смерть.
«А как же осиновые колья, связки чесночных головок и серебряные пули?» – спросите вы. Неужели одним хлыстом, пусть и легендарным, можно проложить себе дорогу в пристанище жадных до крови монстров и не надоедает ли такая привязанность к единственному оружию? Вовсе нет: у Саймона под рукой целый арсенал вспомогательных убойных средств. Кинжал и секира, традиционное подспорье лихих воинов (достаточно вспомнить, например, Golden Axe) соседствуют с вооружением, освященным Церковью: крестом-бумерангом и склянками со святой водой. А самое необычное – секундомер – «замораживает» на месте рядовых врагов (и даже некоторых боссов).
Сам граф Дракула – не поклонник прогулок под луной и всю грязную работу сваливает на подчиненных. Иными словами, главный герой традиционным для игр той эпохи образом проходит уровень за уровнем, пока, наконец, не обнаруживает злейшего недруга, скучающего в тронном зале. После первого поражения тот не спешит расстаться с жизнью и перевоплощается в демоническую форму. А в некоторых играх сериала меняет облик и по второму разу. Так что хоть роль графа не изобилует репликами и выходами на сцену, последняя битва с ним запоминается надолго.
История, впрочем, на этом не заканчивается. Перед гибелью Дракула проклинает Саймона и весь его клан. Верные прихвостни прячут куски графского тела по разным уголкам мира и ставят условие – если не собрать их вовремя и не сжечь в условленном месте (все тот же замок) в назначенный час, Саймон попросту умрет, и род его никогда не продолжится. Для героя куда ни кинь – всюду клин, а для разработчиков – отличный повод подготовить продолжение.
Для современных геймеров прохождение Castlevania тех времен вряд ли станет легкой прогулкой. Главным образом, из-за совершенно неприемлемого управления: Саймон отказывается разворачиваться в определенные моменты или спрыгивать с лестниц. Да и для заставших версию на NES геймеров сложность игрового процесса казалась катастрофически завышенной. И это несмотря на то, что уровней-то всего шесть, пусть в конце каждого из них поджидает босс. Босс, кстати, непременно позаимствован из близких по духу классических фильмов ужасов. Франкентштейн, Медуза и мумии-близнецы, как известно, были давними друзьями графа Дракулы, часто навещали его в загородном доме и любили вести светские беседы за бокалом лучшей человеческой кровушки.
В том же 1986 году, спустя буквально несколько недель после выхода Akumajo Dracula, Konami издала Vampire Killer для домашних компьютеров MSX2. Игра миновала Америку, выйдя только в Японии, Европе и Бразилии. По сути, это была все та же, хоть и основательно переработанная первая Castlevania. Из-за особенностей платформы традиционным «сайд скроллингом» пожертвовали, зато увеличилось количество головоломок. Например, чтобы продвинуться

Дом графа Дракулы – построй свое зло!

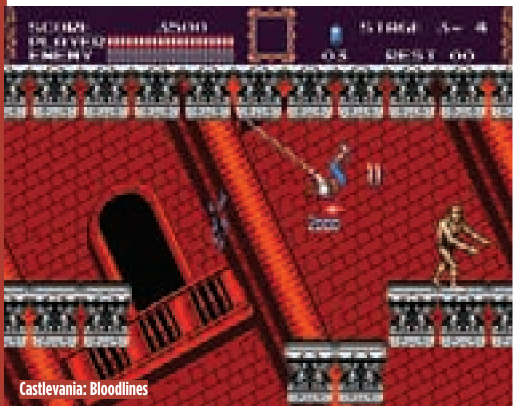
Те, кто действительно читал Стокера, мгновенно убедятся, что версия Konami мало чем напоминает легендарный роман. Дракула в Castlevania хоть и отмечен печатью времени, но на ладонях у него не растет шерсть, да и свободное время он проводит не с женами-красотками, а в обществе Смерти и Бельмонтов. Тем не менее, не все в сериале – вымысел разработчиков. Рассмотрим, к примеру, замки, в которых обитал граф. В частности, на обложке музыкального сборника Dracula Perfect Selection изображен реально существующий замок Нойшванштайн, построенный большим поклонником опер Рихарда Вагнера, баварским королем Людвигом II. Он же показан во вступлении к Symphony of the Night. Заинтересовавшиеся могут изучить историю замка здесь: http://www.neuschwanstein.com. А на обложке американского издания Symphony of the Night и в Castlevania: Legends увековечено бенедиктинское аббатство Мон Сен-Мишель (Франция). «Официальный» замок Дракулы, Bran Castle в Румынии, был построен рыцарями Тевтонского ордена в 1212 году: он украшает обложку Castlevania: Dracula X (SNES). Наконец, в той же части использовался вымышленный замок Калиостро, что впервые появился в полнометражном анимационном фильме Lupin III: The Castle of Cagliostro.



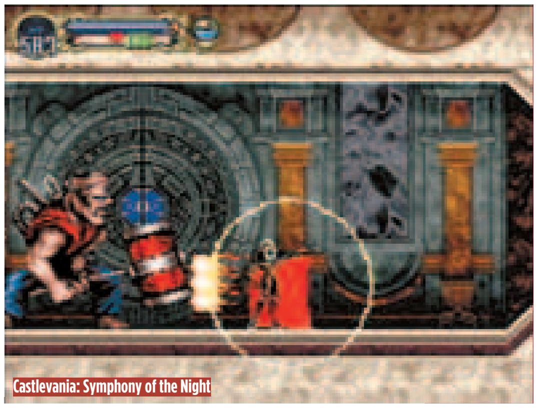


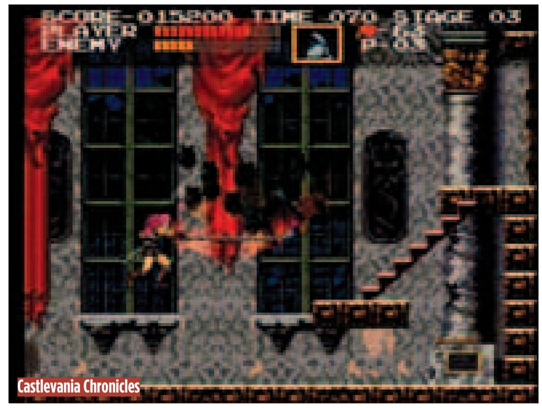
Кнут без пряника

Хотя большинство героев сериала используют один и тот же кнут, переходящий по наследству вот уже больше тысячи лет, уровень владения «Убийцей вампиров» сильно отличается не только от поколения к поколению, но и для одного и того же персонажа в разных играх. Саймон, например, до Super Castlevania IV умел бить врагов только прямо перед собой, зато в этой игре он машет фамильным достоянием в восьми направлениях. Мало того, в той же четвертой «Супер-Каслвании» Саймон вдруг научился цепляться хлыстом за специальные кольца и перепрыгивать через пропасти, как Индиана Джонс. Многие Бельмонты (и не-Бельмонты) умели еще и воспламенять хлыст, делая атаки более болезненными для врагов. Среди фирменных защитных приемов – размахивание кнутом на манер пропеллера и даже... простое свешивание его после удара, впервые представленное тоже в Super Castlevania IV. Этой «ленивой» тактикой пользовались, например, Джуст Бельмонт и Джонатан Моррис – она весьма удобна для окончательного низведения тех монстров, которые и так находятся внизу.



Castlevania: Bloodlines


Castlevania: Symphony of the Night



Castlevania Chronicles





Факты

- **Castlevania упоминается в таком безобидном сериале Konami, как Tokimeki Memorial. Впрочем, назвать это «упоминание» броским невозможно, ведь речь идет об одной из доступных иконок для курсора – Марии.**
- **Известно, что в оригинальной версии Metal Gear Solid на PS one один из боссов – Psycho Mantis – считывал содержимое карты памяти и комментировал увиденное. Выглядело это так: если на карте памяти, к которой обращался злодей, находился один или несколько сейвов к Symphony of the Night, он восклицал «You like Castlevania, don't you?».**
- **В выпущенной для платформы Sega CD игре Snatcher тоже есть небольшое упоминание о сериале Konami. В баре, носящем гордое название Outer Heaven («Это Снейк!»), можно встретить двух ряженых – один одет как Дракула, другой – как Бельмонт. И пока стриптизерша на сцене исполняет пиксельный танец, эти двое обсуждают недостатки первых частей сериала («Я помню, как бесился, когда не мог просто спрыгнуть с лестницы вниз!»). Позднее игроку дается такое пояснение: «Это Саймон Бельмонт и владыка Тьмы, Дракула. Они выглядят подозрительно и, похоже, одеты как персонажи популярной видеоигры конца двадцатого века, Castlevania».**
- **Сериал Castlevania оказался настолько удобен для прохождения в дороге, что компания Tiger выпустила карманную приставку с одной-единственной игрой – Simon's Quest. Ее до сих пор можно найти в продаже, стоимость вряд ли превысит $10.**

на следующий уровень, необходимо открывать запрятанные в лабиринтах сундуки и собирать специальные ключи (skeleton keys). Именно в Vampire Killer впервые появились и торговцы, готовые продать борцу с вампирами ценные предметы.

В поисках идеальной формулы

С каждым последующим продолжением Castlevania видоизменялась. Хотя суть оставалась прежней – главный герой рвался сквозь неистребимые полчища летучих мышей, скелетов да рыцарей-копьеносцев на встречу с финальным боссом – добираться к цели приходилось по-разному. Castlevania II: Simon's Quest, одна из наиболее простых (если не считать некоторых заковыристых головоломок) игр сериала, позаимствовала у Vampire Killer пазлы с ключами и отказалась от деления игрового мира на уровни, предложив геймерам свободно исследовать окрестности точь-в-точь как в Metroid. Кое-что перепало и от RPG: в поисках мощей Дракулы Саймон заходит в города, где разговаривает с NPC и закупается всем необходимым в магазинах.

Castlevania III: Dracula's Curse вернулась к уровневой структуре. Взамен свободы путешествий разработчики предусмотрели сюжетные развилки: закончив большинство уровней, геймер выбирал один из предложенных вариантов пути. К основному герою (на сей раз Тревору Бельмонту) добавилась троица открываемых дополнительно персонажей, причем их можно было задействовать в качестве помощников (игрок переключался между главным бойцом и напарником).

Dracula X: The Rondo of Blood – единственная «Каслвания», не покинувшая пределы Японии, – сохранила сюжетные развилки и порадовала поклонников анимационными роликами, более того – считалась одним из лучших двухмерных платформеров тех времен. Необычным оказался выбор платформы: до этого представительницы сериала (кроме Vampire Killer) хоть и перекочевывали на домашние компьютеры, но сперва выходили на приставках от Nintendo. Для The Rondo of Blood в Konami выбрали малораспространенную 16-битную NEC PC Engine Super CD-ROM2 (в Штатах известную как TurboGrafx-16, в Европе – TurboGrafx), которая в 1993 году лидировала по качеству графики. Последующие Castlevania также выходили на консолях от разных компаний, крайне редко превращаясь в межплатформенные проекты: погоня за новинками для поклонников сериала, в отличие от фэнов той же Metroid, нередко становилась непосильной задачей.

Так, например, в 1994 году появилась Castlevania: The New Generation (в Америке – Castlevania: Bloodlines) исключительно для Mega Drive, а в 1995 – Castlevania: Vampire's Kiss (в Штатах для нее подобрали новое название: Castlevania: Dracula X) уже только для SNES.



Castlevania: Circle of the Moon


Castlevania: Curse of Darkness


Castlevania: Curse of Darkness





Vampire's Kiss рассказала ту же историю, что и Dracula X: The Rondo of Blood, но геймплей и оформление были сильно урезаны. А вот Bloodlines оказалась гораздо интереснее – действие игры происходит в 1917 году, когда воскрешенная по неосторожности племянница Дракулы решает, в свою очередь, вернуть к жизни дядюшку (японская версия игры утверждает, что ради этого она самолично развязала Первую мировую войну!). Отважные охотники на вампиров Джон Моррис и Эрик Лекард гоняются за исчадиями ада по всей Европе, успевая посетить и Версаль, и знаменитую Пизанскую башню (башня на самом деле раскачивалась!), и немецкую военную фабрику со скелетами в касках. Хватило необычных находок и в геймплее – например, в греческом храме постоянно меняется уровень воды, а в замке графини Бартли (той самой племянницы) героев ждут совершенно сумасшедшие зеркальные иллюзии.

Рождение легенды

Говоря о «Каслвании» сейчас, нельзя не посетовать, что на Xbox и PlayStation 2 ее представляют невзрачные игры. Наиболее близки по духу к ранним проектам разработки для GBA и DS. Насчет последних, кстати, поклонники тоже не могут прийти к единому мнению, и причиной тому служит не столько отказ от традиционных элементов геймплея, сколько непривычный графический стиль. Однако их успеху предшествовал сногсшибательный триумф Castlevania: Symphony of the Night (1997) для PS one (годом спустя появилась версия для Saturn). Руководить ее созданием пригласили опытного программиста Кодзи Игараси (по его собственному признанию, большого поклонника Castlevania III), который с тех пор бессменно опекает сериал.

Хотя на N64 уже вышла трехмерная Super Mario 64 (1996), переходить на 3D в Konami не спешили. Зато в очередной раз преобразили игровой процесс: Symphony of the Night на манер Castlevania II отказалась от уровней, но и многочисленных городов да деревенек вы в ней не найдете. Взамен вам впервые предложат исследовать замкнутый, но цельный мир: битком набитое потайными ходами, секретными комнатами и укромными уголками родовое гнездо аристократа Дракулы, не отвлекаясь на знакомство с окрестностями (впрочем, один раз все-таки разрешат прогуляться по лесу). Причем доступ к новым помещениям открывается по мере того, как главный герой разучивает новые способности с помощью особых предметов – в точности как Самус Аран в Super Metroid (SNES) двумя годами ранее. Кроме того, в лучших традициях ролевых игр он совершенствуется как боец, получая опыт в битвах.

Правда, на сей раз вызов древнему вампиру бросает не Бельмонт, а его собственный отпрыск – Алукард, чей дебют

Трудности перевода

Искаженные имена героев, неверный перевод диалогов – не единственная беда локализованных представительниц «Каслвании». Из-за чехарды с переводами сложно проследить хронологию сериала: одно и то же название зачастую обозначает несколько совершенно разных игр (вспомним ту же Final Fantasy). К примеру, Akumajo Dracula – заголовок как самой первой Castlevania в Японии, так и ее переделанной версии, изданной в Европе под названием Vampire Killer. А Vampire Killer, в свою очередь, японское наименование Castlevania: Bloodlines, которую в Европе уже кличут Castlevania: New Generation. Да и само название Castlevania делят три проекта – первоначальный, Akumajo Dracula Apocalypse (N64, 1999) и игра 2001 года для GBA, лучше всего известная как Castlevania: Circle of the Moon.

Трансильванские сейфы

В то время как все приличные люди прячут добро в сундуках и шкафах, богатые на выдумку вампиры со времен самой первой Castlevania хранят деньги, зелья, особые сердечки для подзарядки дополнительного оружия (!) и распятья (!!!) в канделябрах. Дескать, какой пришлый охотник на кровососов захочет поребячиться, щелкивая кнутом свечки! А что кресты повсюду припрятаны, так это чтобы местные не надумали хозяйское добро воровать.







Castlevania: Harmony of Dissonance

То ли «Каслвании» переводились в страшной спешке, то ли переводчикам доплачивали за собственные сочинения, но вольностей в диалогах хватает.

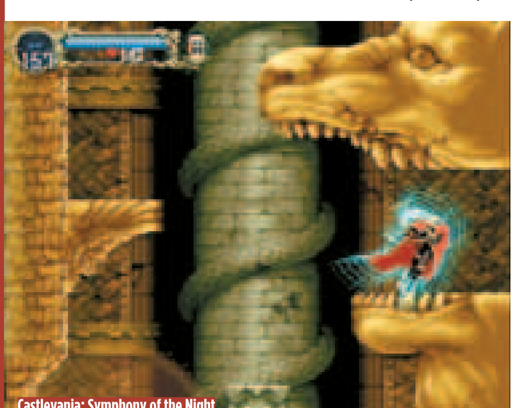
состоялся еще в Castlevania III, где он был одним из секретных персонажей. После победы над отцом он погрузился в сон, чтобы не поддаться зову «проклятой крови» и не повторить судьбу родителя. Однако после таинственного исчезновения Рихтера Бельмонта Алукард неожиданно просыпается и отправляется лично выяснять, что же происходит.

В битвах он использует как собственные таланты, так и дружественных демонов. Они сопровождают хозяина во время путешествий по замку, принимают на себя удары и нападают на обидчиков. Надо отметить, что с ними связана одна нехорошая история: из американской версии некоторых таких помощников убрали. И хотя особой нужды в них не ощущалось, такая потеря говорила не в пользу локализации.

Зато управление не вызвало никаких нареканий: геймерам особенно полюбились двойные прыжки, мгновенные отскоки от нежити и возможность разворачиваться в воздухе. Новые уловки отлично помогают против разросшегося паноптикума врагов: адские твари стали хитрей и пронырливей.

В Symphony of the Night разработчики впервые отважились ошарашить игроков «фальшивой» концовкой. Избежав преждевременного финала, можно было узнать настоящее продолжение сюжета и открыть огромную неисследованную территорию. Изменилось и основное оружие: потомки Бельмонтов полагались на хлысты (к примеру, тот же Рихтер вооружен знаменитым «Убийцей Вампиров»), а Алукард предпочитает мечи и катаны. Впрочем, к его услугам также боевые цепы, кастеты и нунчаки. Обилие вариантов снаряжения просто ошеломляет! А вот дополнительный арсенал остался прежним: топоры, святая вода, распятья. Прикарманить больше одного вида «запасного» оружия не позволяется – взяв новое, Алукард, как и многие его предшественники, автоматически выкидывает уже имеющееся.

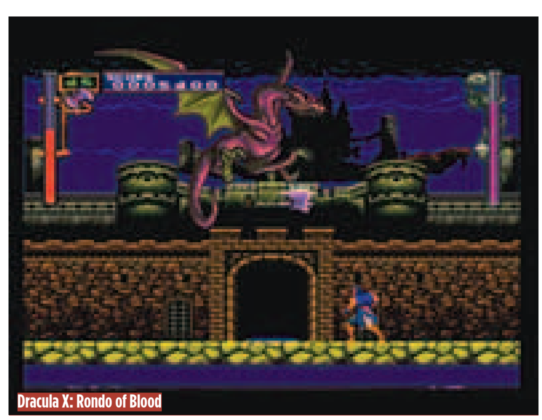
Отличный саундтрек, в котором нашлось место и джазовым мелодиям, и органной музыке, а также невероятно красивые двухмерные декорации помогли впечатлить даже тех поклонников платформеров, которые до этого и не подозревали о вечном противостоянии Дракулы и Бельмонтов. При этом, что удивительно, продажи игры (особенно в Штатах) оказались на редкость низкими. Тем не менее, у Symphony of the Night набралась такая армия фэнов, что Konami не забывает о проекте и сейчас, занимаясь его подготовкой для службы Xbox Live. Да и появление ее на PSP точно не за горами. Только спешим вас предупредить: так называемая «адаптация», скорее всего, будет использовать уже существующий перевод. Увы, то ли «Каслвании» переводились в страшной спешке, то ли переводчикам доплачивали за собственные сочинения, но вольностей в диалогах хватает. Например, в японской версии Symphony of the Night был такой персонаж – граф «Оорокку», которого американцы нарекли Olrox. Однако начитанные люди сразу поймут, что что-то здесь не сходится. И действительно, на самом деле графа звали Орлоком – это прямая отсылка к вам-



Castlevania: Symphony of the Night

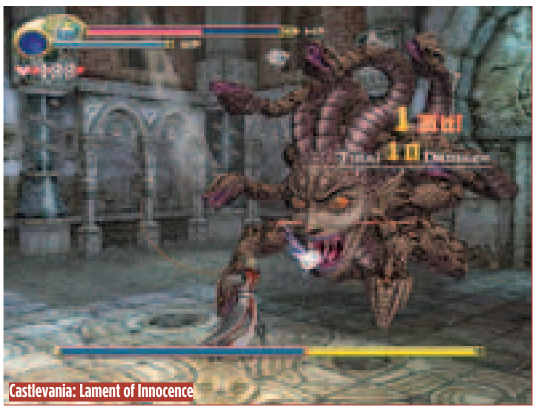


Castlevania III: Dracula's Curse



Dracula X: Rondo of Blood





Castlevania: Lament of Innocence



Castlevania: Legacy of Darkness



Castlevania Legends

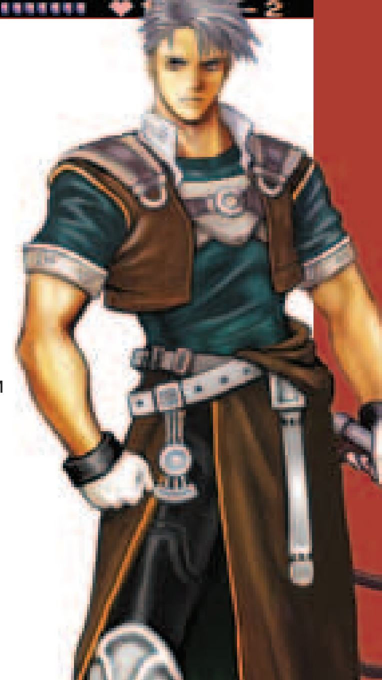
пиру из фильма «Носферату». А в Aria of Sorrow неожиданно объявилась Curly, хотя создатели наверняка имели в виду Кали, многорукую индийскую богиню.

Двухмерные виды – отголосок прошлого или дорога в будущее?

В промежутке между Castlevania: Symphony of the Night и Castlevania: Circle of the Moon (GBA, 2001) сериал обогатился трехмерными воплощениями: Castlevania (N64, 1999) и Castlevania: Legacy of Darkness (N64, 1999). Их продажи значительно превысили катастрофические результаты «Симфонии». Критики сходились в том, что изометрический вид реализован неплохо, а дизайн мира (в очередной раз вернувшегося к уровневой структуре) интересен и таит немало сюрпризов. Тем не менее, за обоими проектами закрепилась необъяснимая слава «провальных», и «Каслвании» для Playstation 2 не использовали находок предшественниц. Зато цикл на GBA, сохраняющий верность двухмерным декорациям, неизменно пользуется любовью геймеров, начиная с Castlevania: Circle of the Moon. Ее главный герой – Натан Грейвз, отпрыск другого знаменитого рода вампироборцев – исследует старинный замок в поисках графа Дракулы, которого воскресили верные прихвостни. Победы над противниками, как и в «Симфонии», поощряются очками опыта и выпадающими предметами, а за каждого убитого босса Натан получает новые умения. Владеет он и магическими заклинаниями (для магии придумана интересная карточная система). После первого прохождения открываются дополнительные режимы: сперва игрока одаривают кодом, позволяющим сыграть за мага. Его физические характеристики заметно занижены, зато в стартовой колоде целых двадцать карт. Затем следуют режимы бойца, стрелка и заключительный, воровской. В последнем выше всего параметр удачи, и выживать предлагается, используя подвернувшиеся под руку предметы.

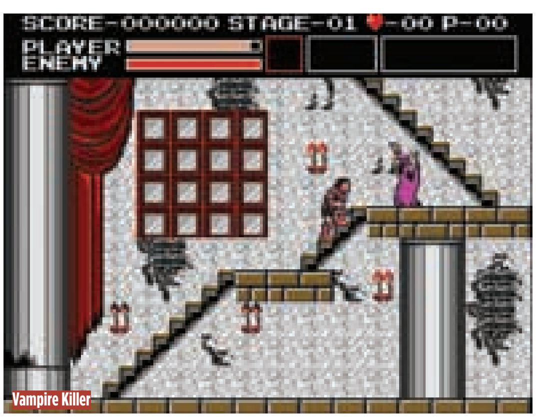
GBA SP с более ярким экраном еще не появилась, когда вышла Castlevania: Harmony of Dissonance (2002), заранее рассчитанная на тусклый экран оригинальной консоли. Спрайты героев и врагов на ярком фоне выделялись неплохо, зато сразу же бросалась в глаза скупая анимация. Да и дизайн уровней оказался на редкость однообразным. Последовавшая в 2003 году Castlevania: Aria of Sorrow исправила и эти недостатки, и отошла от уже приевшейся сюжетной формулы, вместо средневековья предложив вампироборцам отправиться в 2035 год (где, впрочем, точно так же резвятся скелеты). В 2005 году игра получила прямое продолжение на Nintendo DS, Castlevania: Dawn of Sorrow.

Разумеется, история сериала Castlevania все еще далека от завершения. Однако какой путь развития выберут разработчики дальше – большая загадка. Свяжет ли «Каслвания» судьбу с портативными консолями навсегда, или случится-таки чудо, и мы увидим идеальное переложение оригинальных идей на новых домашних платформах? Скрестим пальцы. Уже того, что сериал не собираются хоронить, достаточно для надежды. СИ





Super Castlevania IV



Vampire Killer

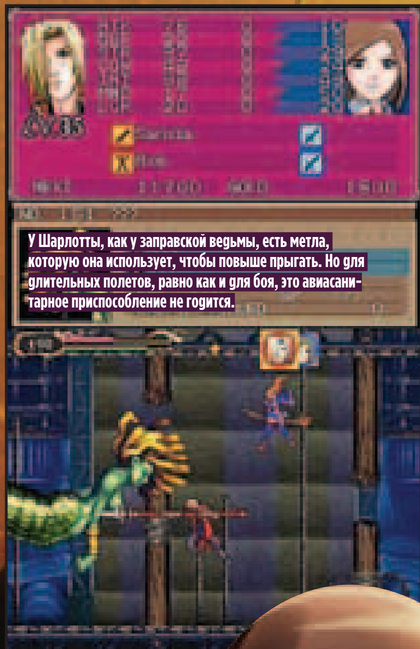


Castlevania: Dawn of Sorrow

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** action-adventure.platform.2D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** нет
- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** www.konami.com

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



У Шарлотты, как у заправской ведьмы, есть метла, которую она использует, чтобы повыше прыгать. Но для длительных полетов, равно как и для боя, это авиасанитарное приспособление не годится.



Значки рядом с портретом монстра показывают, к каким гадостям он особо устойчив, а каких боится как черт ладана.



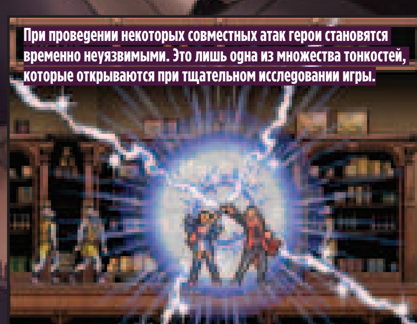
ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Удачно реализованная идея с двумя персонажами. Многослойный нелинейный геймплей. Фантастически разнообразная подборка заданий призрака.

МИНУСЫ
Дохленький мультиплеер. Корявенькие иллюстрации. Общая вторичность дизайна помещений и надоевший список монстров. Тема Второй мировой не раскрыта!

РЕЗЮМЕ
Геймплейные нововведения пришлись к месту. А вот дизайнеры уровней, художники и монстроводы сработали не в полную силу.



При проведении некоторых совместных атак герои становятся временно неуязвимыми. Это лишь одна из множества тонкостей, которые открываются при тщательном исследовании игры.



Люди-грибы – своеобразный реверанс в сторону Марио?



Bloodnet
Многопользовательская игра поддерживает как связь по Интернету, так и прямое соединение между двумя консолями (картридж с игрой должен быть у каждого участника). Набор коллективных развлечений кажется несколько урезанным: совместное прохождение уровней режима Boss Rush и… торговля найденными в игре предметами. Для разборок с боссами можно выбрать любого из открытых в single-режиме персонажей. Это, без сомнения, приятно, но еще приятнее было бы исследовать вместе замок или устраивать сражения между высокоуровневыми охотниками на вампиров.





Castlevania: Portrait of Ruin

Сеанс руинотерапии
1944 год. Ещё горят адские печи Освенцима, только-только прорвана блокада Ленинграда и на всех фронтах по-прежнему идут жаркие бои. Война пожрала жизни сотен тысяч людей, и их боль вызывает из небытия мрачный замок повелителя демонов. Но кто эти двое детей, что весёлой рысцой направляются к зловещей твердыне? Они странно одеты, и как будто ничего не знают об ужасах войны. Единственное, что их тревожит, – сам замок и его новый хозяин. В мире Castlevania время словно остановилось.

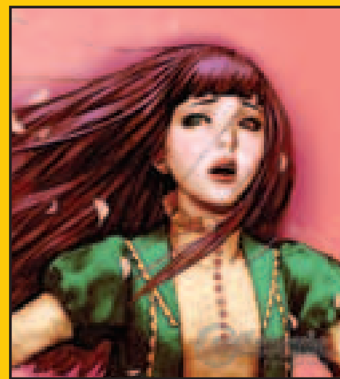
Два портрета – уже галерея
К сожалению, Portrait of Ruin использует Вторую мировую войну только как завязку для сюжета. Создатели сосредоточились на другом – заупокойная для вампиров отныне играется в четыре руки. Два героя – не новость для сериала, однако впервые за историю Castlevania они тесно взаимодействуют друг с другом. Одним вы управляете непосредственно, второй бежит за ним да в меру сообразительности отмахивается от монстров. По нажатию кнопки X герои меняются местами, а кнопка A и вовсе убирает ведомого с экрана либо возвращает его обратно. Кроме того, нажав R, можно использовать спецспособность напарника. Не обошлось и без мощнейших совместных суперприёмов. Опыт падает в общую копилку, уровни герои получают одновременно, совершенствуются по-разному. Линейка жизни тоже одна на двоих, как и запас магической энергии, но ведомый вместо здоровья теряет ману.

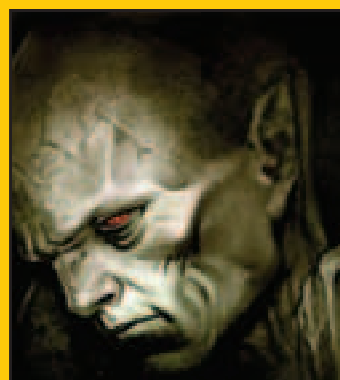
Шкаф и колдунья
Характером Джонатан Моррис далёк как от суровых Бельмонтов старой закалки, так и от таинственного Алукарда, и от мрачного подростка Сомы. Джонни, конечно, немного расстроен тем, что легендарный кнут "Убийца вампиров" в его руках стегает не в полную силу, но не унывает и всегда готов пошутить или даже побахвалиться своей крутизной.
Впрочем, когда дело доходит до изведения демонов, скелетов и зомби, методы парнишки почти не отличаются от охотничьей тактики его предшественников. Сбором душ новый герой не балуется, предпочитает холодное оружие, благо в замке его навалом – что припрятано по углам, что из врагов вываливается. Ассортимент «лупилок» широк – от кастетов и мечей до кнутов и топоров. Есть даже цепь с самонаведением – невероятно удобное, хотя и не самое мощное лекарство от монстрита. Запасное оружие (вверх + кнопка атаки) азбучное: нож летит прямо, топор – по баллистической траектории, «рикошетный камешек» отскакивает от препятствий подобно биллиардному шару. На место «запаски» также можно повесить блок, улучшающий защиту, «дразнилку», отвлекающую внимание врага от напарницы, или приём offensive form, временно увеличивающий богатырскую мощь грозы вурдалаков.
Если же мужской силы окажется маловато, на помощь придёт очаровательная Шарлотта. Хоть девушка и играет в дуэте истребителей нечисти вторую скрипку, без её помощи зачастую не обойтись – средь собранного героями барахла немало заклинаний, в которых Джонатан ни бельмеса не смыслит. Некоторые из них, например, превращение в зверей и птиц (точнее, в одного зверя и в одну птицу), совершенно необходимы для прохождения. Другие, такие как увеличение параметров, окажутся полезными в битвах с боссами.

СЕКРЕТ!

- Чтобы открыть путь ко второй половине игры и хорошей концовке, Шарлотта должна использовать заклинание Sanctuary в сражении с сестрами-вампирицами. Само заклинание можно найти в уровне-картине Sandy Grave, внизу слева в комнате с катящимися камнями. К нему ведет узкий проход, через который можно пробраться, только превратившись в жабу.
- Чтобы включить японскую озвучку в англоязычной версии (или наоборот), зажмите L, выбирая пункт главного меню.
- Выберите любого персонажа и зажмите стрелку «вверх», чтобы увидеть секретную анимацию.
- Чтобы открыть режимы игры за Рихтера с Марией и за сестер-вампириц, пройдите основной режим до хорошей концовки, пробудив силу кнута (победите Рихтера).
- Чтобы получить доступ к игре за Old Axe Armor, убейте тысячу этих монстров, сохраните игру и убейте финального босса, получив хорошую концовку.









Битва со Стеллой и Лореттой – одна из редких нетривиальных головоломок.



В режиме Boss Rush можно отколошматить толпу боссов и получить приз, который пригодится при прохождении основного сценария.

Загвоздка в том, что самой себе Шарлотта может помочь более эффективно, чем старшему товарищу. Например, удачу Джона она может повысить на 30 единиц, а свою – на целых 60. Вот и стоишь ослом буридановым: «Джонатан ловчее рубит монстров, зато Шарлотта может собрать с них предметы пользительнее. Кого же отправить в сечу?». Боевые-то способности у ведьмочки никудышные. Одно дело – читать заклинания из книжки, и совсем другое – отбиваться от врагов самим фолиантом, пусть в нём и припрятаны топоры с ножичками.

Чтобы малышка Лотта не скисла на скамейке запасных, авторы то и дело подкидывают игроку головоломки, с которыми могут справиться только два героя вместе. Хотя «головоломки» – это сильно сказано. Встать вдвоём на одну кнопку или толкнуть тяжелый предмет, закрывающий проход, – что может быть проще? Только встать на кнопку, сопровождаемую подсказкой, специально подсвеченную зелёным цветом. Во всей игре найдется, может быть, одна-две действительно интересные совместные задачки.

Квестовее квестов

За настоящими зубодробительными испытаниями надо обращаться к призраку, неизвестно почему не попавшему под действие злых чар замка. Дружелюбное привидение без моторчика всегда готово выдать героям самые разнообразные задания: от «перекувырнись три раза» до «принеси то, не знаю что». Как вам понравится, например, поиск «пяти карт», которые, во-первых, обязательно должны быть разной масти (хоть в задании об этом и не говорится), а во-вторых, выпадают из пяти разных монстров, причём вы понятия не имеете, из каких? Другие ключевые предметы могут быть и вовсе запрятаны в секретных комнатах, которые без усиленного мозгового скрипа никак не найти. Зато награду герои получают отнюдь не призрачную – мощное оружие, увеличение линейки здоровья или маны, а то и допуск в новую часть замка.

Кто в теремочке живет?

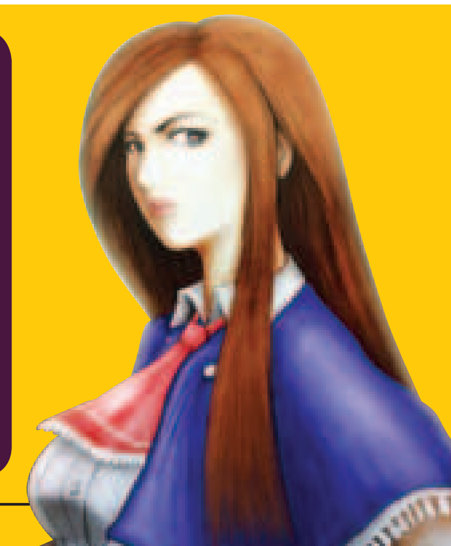
Замок Дракулы и его обитатели до боли знакомы тем, кто играл хотя бы в одну из последних двухмерных игр сериала – знаток с закрытыми глазами перечислит не меньше половины списка монстров и в красках опишет повадки каждого. Зомби, как встарь, тупо бредут вперёд и убиваются одним ударом, летучие мыши и головы медуз летают по синусоиде, скелеты кидаются костями, а рыцари – топорами. Авторы гордятся



Уши фавна

Привязать Castlevania: Portrait of Ruin к исторической эпохе довольно тяжело. Игра могла выглядеть точно так же, засунь ее авторы хоть в XVII век. Однако при желании можно увидеть нечто родственное между вампиром Браунером и Адольфом Гитлером – так, оба были художниками (хотя и весьма посредственными), оба стремились уничтожить человечество во имя процветания «высшей расы», а фамилия Браунер живо напоминает нам о жене Гитлера, Еве Браун. Интересно также, что японский подзаголовок игры переводится как «Галерея лабиринта», перекликаясь с названием фильма Гильермо дель Торо «Лабиринт фавна», действие которого тоже помещено в 1944 год. Героиня фильма, как и Джон с Шарлоттой, попадает из мрачной реальности в сказочный (хотя и не менее мрачный) мир.

А вот в хронологию сериала Portrait of Ruin вписывается четко. Джонатан Моррис – сын Джона Морриса, героя Castlevania: Bloodlines (1994, Sega Genesis), победившего Дракулу в 1917 году вместе с товарищем Эриком Лекардом. Portrait of Ruin рассказывает о подробностях гибели этих двух героев.




И по внешности, и по поведению Джонатан весьма смахивает на Данте Спардовича. А анимацией он похож на Алукарда.


Египет, мумии и песчаные черви – не очень заезженная в сериале тема. Но только представьте, как было бы круто, если бы Браунер творил, например, в стиле кубизма!


Зеленое свечение горшка, в котором сидит это злобное желе, означает, что сосуд можно передвигать.

Два героя – не новость для сериала, однако впервые за историю сериала они тесно взаимодействуют между собой.







уже тем, что служанки-персефоны разжились... демоническими пылесосами, задувающими прямо под юбочку бедняжке Шарлотте. Зато некоторые из монстров и боссов-новичков приобрели ярко выраженную сексуальную ориентацию – так, любвеобильный Заккино дарит Шарлотте цветочки и вызывает Джонатана на дуэль, а суккубы явно предпочитают мальчика с хлыстом, вычмокивая из него по пол-линейки здоровья.

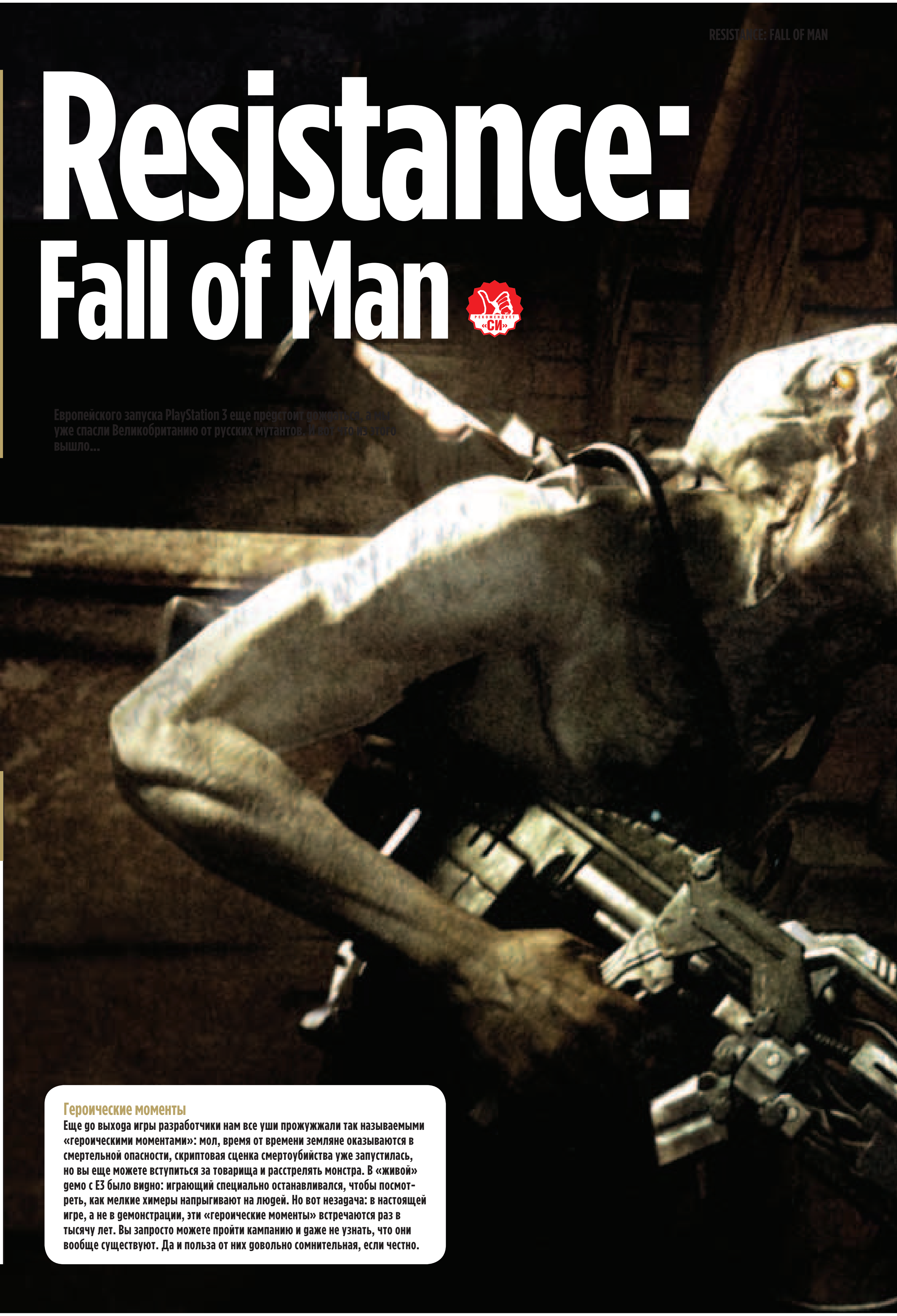
Место, где живут все эти создания, устроено по-старому. Несколько комнат замка доступны сразу, другие открываются по мере приобретения специальных умений либо после выполнения определённых действий.

Раз найдя убежище босса, вы можете прийти на битву с ним ровно тогда, когда того пожелаете, – рядом с логовами всех убер-чудищ специально расставлены телепорты и «сохранялки», восстанавливающие здоровье. На первый взгляд может показаться, что замок стал меньше. Формально это действительно так, однако новый домовладелец, вампир-художник Браунер, развесил по закоулкам замка свои картины, за которыми скрываются дополнительные кусочки игры. Даже играя быстро и невнимательно, вы посетите по крайней мере четыре из них, включая египетскую пирамиду и закрученный в кольцо апокалиптический карнавал. Добравшись до второй половины игры, вы откроете ещё четыре картины, которые, в лучших (худших?) традициях сериала представляют собой «зеркальные» версии четырёх полотен из начала, только с более «жирными» врагами и более древними (классическими, так сказать) боссами. Жаль, что авторы не стилизовали графику хотя бы под масляную или акварельную живопись. В том же Oblivion тема «мира в картине» была обыграна гораздо лучше. Впрочем, финальная битва достойно завершает игру, хотя и в ней вас ждут знакомые все лица. После успешного прохождения вам откроются высокий уровень сложности, а также два дополнительных режима, в одном из которых участвуют популярные персонажи из старых игр сериала, а второй активно использует стилус в качестве оружия. В общем, «часов геймплея» в игру затолкано немало, но вот наполнения временами не хватает. Сделав «два шага вперёд» – реализовав одновременное управление двумя персонажами и систему квестов – разработчики шагнули назад, работая над дизайном уровней и в тысячный раз используя надоевших монстров. Portrait of Ruin – безусловно, развитие серии, но несколько однобокое. СИ

Ты картина, я портрет...

Хотя на фигурках главных героев и не отображаются надетые шапки, доспехи, сапоги и сорочки, анимированы Джонатан и Шарлотта неплохо, порой – с выдумкой. Оформление уровней также сделано качественно, с уместными вкраплениями трехмерных фонов и отдельными проблесками дизайнерского гения. Среди монстров есть некоторый разнобой в визуальной стилистике, но в рамках допустимого. А вот крупным планом герои выглядят, как любит выражаться наш главред, ужасно. Глядя на парочку, красующуюся на обложке Portrait of Ruin, невольно думаешь, что лет пять назад эти двое наверняка занимались коллекционированием покемонов. Портреты персонажей в игре не только «более детские», но и нарочито менее детализированные, да и просто менее качественные, чем творчество той же Аями Кодзимы (Symphony of the Night, Aria of Sorrow). Неготично, господа!


В роли торговца в Portrait of Ruin выступает монах Винсент. Не знаем, из какого он ордена, но про нестяжательство в его уставе явно нет ни словечка.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Insomniac Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 40
- **ОНЛАЙН:** www.rfomps3.com

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Resistance: Fall of Man

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Европейского запуска PlayStation 3 еще предстоит дождаться, а мы уже спасли Великобританию от русских мутантов. И вот что из этого вышло...

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Отличная подборка оружия, неплохой AI, занятный геймплей, быстрый и увлекательный мультиплеер на сорок человек.

МИНУСЫ
Графика никак не стоит тысячи долларов, персонажи скучны и шаблонны, а сюжет не приходит в сознание.

РЕЗЮМЕ
Владельцев Xbox 360 такой картинкой не удивишь. На свое счастье, Resistance может прельстить игрока не только графикой.

Героические моменты

Еще до выхода игры разработчики нам все уши прожужжали так называемыми «героическими моментами»: мол, время от времени земляне оказываются в смертельной опасности, скриптовая сценка смертоубийства уже запустилась, но вы еще можете вступиться за товарища и расстрелять монстра. В «живой» демо с E3 было видно: играющий специально останавливался, чтобы посмотреть, как мелкие химеры напрыгивают на людей. Но вот незадача: в настоящей игре, а не в демонстрации, эти «героические моменты» встречаются раз в тысячу лет. Вы запросто можете пройти кампанию и даже не узнать, что они вообще существуют. Да и польза от них довольно сомнительная, если честно.



Resistance: Fall of Man появилась в нашей редакции одновременно с PlayStation 3 и с ходу стала тем эталоном, по которому каждый оценивал способности консоли. «Как вам железо?» – проходя мимо, поинтересовался мнением экспертов издатель Олег Полянский. «Дык, ёлыпалы. Как мы оценим железо без игр? Вот...» – Михаил Разумкин ткнул пальцем в экран так, словно коричневая жижа Resistance: Fall of Man говорила сама за себя. Первый взгляд не впечатлил никого. Sony нахваливала PlayStation 3 как консоль будущего, которая в первый же день укажет конкурентам положенное место... и вдруг выясняется, что сигнальный шутер для приставки выглядит хуже, чем свежие Gears of War со товарищи от Microsoft. Скандал. И не то чтобы отличия нужно было искать с лупой. Беглого осмотра достаточно, чтобы сказать: на Xbox 360 мы видели гораздо более внушительную картинку. Gears of War щеголяет рельефным текстурированием каждого завалящего пенька и обрисовывает контуры разрушенных соборов не ломаными, а действительно кривыми линиями. Resistance: Fall of Man встречает плоскими кучами мусора, обтянутыми грязно-серой текстурой, рычагами из десяти полигонов и рудиментарной физикой. При желании придираться к игре можно до бесконечности. На первом уровне в двадцати сантиметрах за потёмкинскими стёклами, которые разбиваются якобы по законам физики, всюду поставлены бетонные стены. Голуби на дорожках – муляжи, созданные только чтобы картинно взлететь у вас из-под ног. В них можно стрелять, и они клювом не поведут. Танк толком не умеет давить химер, и те просто застревают в броне... Расстроенные, в тоске и апатии сотрудники «СИ» один за другим расходились по рабочим местам. К третьему уровню перед экраном остался только обозреватель – единственный, которому открылась тайная истина: оказывается, в Resistance: Fall of Man интересно играть.

К жизненно важному вопросу о графике мы ещё вернёмся в самом конце, а пока – история вопроса. В 1917 году проваливается невеликая октябрьская революция и Владимир Ульянов отправляется в ссылку. Великий князь Михаил Александрович не отказывается от престола и правит Россией железной рукой, нацистской партии в Германии так и не удается поднять голову, Гитлер остается художником, и сытая демократическая Европа отказывается дружить с импе-

Трясучка

Представьте: спокойный, взрослый человек сидит, никому не мешает, играет в Resistance: Fall of Man. На голове наушники, в руках – геймпад, перед глазами – телевизор. Он погружен в другой мир, он может сидеть так часами... но не будет! Раз в тридцать-сорок минут он подскакивает на стуле как ужаленный и начинает изо всех сил трясти Sixaxis в руках – видимо, изображая припадочного. Это нормально. Это называется «инновационные функции контроллера». Некоторые химеры могут наброситься на виртуального солдата, и тогда, чтобы сбросить врага, вам придется трясти геймпадом в воздухе. Выглядит это ровно настолько по-идиотски, как вы сейчас представили, а главное – разрушает спокойное течение игры и выкидывает геймера обратно в реальный мир, напоминая, что он никакой не Натан Хейл, а всего лишь человек перед экраном. Нет, такие «инновации» мы не заказывали.



За спиной каждая химера носит портативный холодильник. Без него создания не смогли бы контролировать метаболизм и умирали бы от перегрева.

Различия версий

Среди сомнительных нововведений, которые нам приносит PlayStation нового поколения, неожиданно объявилась региональная цензура. Дело в том, что консоль автоматически отключает те элементы игры, которые сочтет неподобающими для данного региона. Так, один и тот же диск с Resistance: Fall of Man будет воспроизведен на японских и американских PlayStation 3 по-разному: азиаты увидят «стерильную» картинку, а взоры жителей Нового Света усладят брызги кровушки (прямо скажем, почти незаметные после вакханалий с бензопилой в сами-знаете-какой-игре). Цензура встроена и в американские, и в японские диски, поэтому то, что игрок видит на экране, зависит только от региона его приставки. Кроме того, регион приставки привязан к региону вашего онлайнового сервиса, а это значит, что все владельцы японских PS3 будут отныне и впредь играть только с японскими геймерами, которые в шутерах от первого лица вообще ни бум-бум. Впрочем, сейчас добрую половину играющих на японских серверах составляют англоязычные любители импорта, так что на этот счет можно особо не беспокоиться.



Одинаковые химеры, бросающиеся на вас много уровней подряд, могли бы надоесть, если бы не их хитрый искусственный интеллект.



Мультиплеер

Как известно, в отличие от сетевой игры на Xbox 360, мультиплеер для PlayStation 3 совершенно бесплатен. Поэтому если вы не пробовали консольные онлайн-состязания, для потери наивности Resistance: Fall of Man с ее битвами аж на сорок человек подойдет как нельзя лучше. В игре всего шесть режимов: Deathmatch – простой и командный, Capture the Flag, Conversion (останется только один!), Meltdown и Breach (фантазии на тему Onslaught из Unreal Tournament). В любом режиме игроки всегда делятся на людей и химер; первые видят радар на экране и могут быстро бегать, вторые умеют ускорять метаболизм, становясь сильнее и быстрее. Кроме того, каждая раса начинает со своим оружием, но может использовать и винтовки противника, если найдет, где их раздобыть. Матчи бывают либо нерейтинговыми, либо рейтинговыми. В последнем случае игра записывает результаты, считает полученный вашим многопользовательским альтер-эго опыт и продвигает его по служебным званиям – похожую идею мы видели в сериале Battlefield. А если у вас нет Сети, но есть большой HDTV-телевизор, то вы сможете играть с друзьями вчетвером в режиме split-screen.

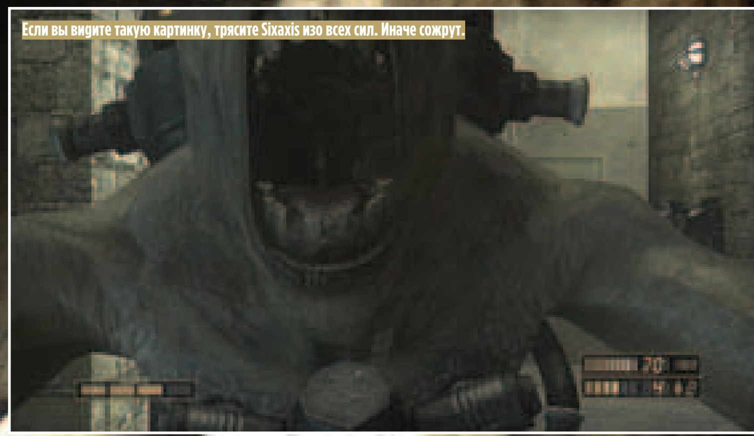
раторской Россией. Неизвестно, откуда в сороковых на Дальнем Востоке появились химеры. Были ли это инопланетные пришельцы, результаты генетических экспериментов или жертвы случайной мутации – если кто-то и знал точно, он не успел поделиться тайной с остальным миром. Изолированная Россия не отвечала на обеспокоенные депеши из соседних государств. Наверняка было ясно только одно: люди бегут из страны, сотнями погибая по дороге без видимых причин. К концу сороковых химеры, ставшие окончательно сформировавшейся военной силой, ринулись на запад, и уже через несколько лет каждый европеец нес в своем теле инородных паразитов, за плечами – охладительный агрегат, в руках – энергетическую винтовку. Дольше всех сопротивлялась островная Англия, но химеры проделали тоннель, и через несколько недель монархия пала. Когда последние группы британских солдат едва сдерживали натиск чудовищ, со свойственной ей деликатностью проснулась Америка. «Что это у них интересное происходит?» – подумали Штаты и отправили на помощь королеве бравых рейнджеров. Вы – Натан Хейл, единственный выживший в своём подразделении, зараженный паразитами, но сохранивший человеческую волю и разум. Ну а дальше как обычно: храбрый солдат пробирается в самое сердце вражеской империи, чтобы в одиночку бла-бла-бла... В заставках скудная история стилизована под военную хронику, но очень странным образом. Вместо того чтобы усилить впечатление бравурной пропагандой и панорамами вымышленных сражений, разработчики сэкономили, и в видеороликах принялись катать перед экраном якобы архивные документы, иллюстрирующие жизненно важные факты вроде расположения ануса в теле химеры. Великий русский писатель Артём Шорохов назвал это расположение «катастрофой», и был совершенно прав. Так заставки не делаются.

И американские, и британские военные одеты в настоящую форму того времени, а города срисованы с настоящих. Это делает действо очень похожим на Вторую мировую, только с пришельцами – зубастые, когтистые, вооруженные нечеловеческим оружием химеры

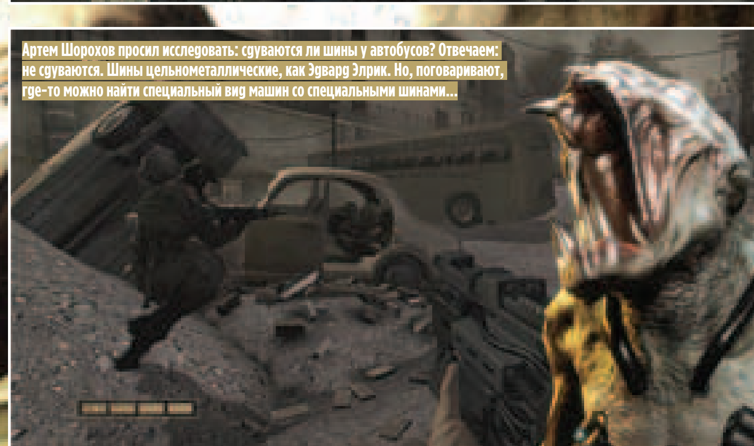

«Война в Крыму, все в дыму» – это не только про Call of Duty, но теперь еще и про Resistance: Fall of Man.


Прицеливание из американской винтовки, опять же, наводит на мысли о Call of Duty.


Несколько раз за игру вам дают в управление тяжелую военную технику.


Если вы видите такую картинку, трясите Sixaxis изо всех сил. Иначе сожрут.


Такая картинка и в HDTV не вызывает бурной радости, а на обычном телевизоре мало чем отличается от того, к чему нас приучили поздние шутеры на PS2.


Артем Шорохов просил исследовать: сдуваются ли шины у автобусов? Отвечаем: не сдуваются. Шины цельнометаллические, как Эдвард Элрик. Но, поговаривают, где-то можно найти специальный вид машин со специальными шинами...

никак не тянут на привычных нацистов. Разработчики половником черпали вдохновение из Call of Duty 2: на ваших глазах однополчане бегут на баррикады, погибают под пулями, всё вокруг дымит, грохает, взлетает на воздух, а противник жесток, опасен и многочислен (сравнение с Call of Duty 2 в нашем случае – комплимент, ибо более зрелищного военного шутера история не знает). К счастью, Insomniac Games нашли в себе и силы, и возможности сделать шаг в сторону от жанрового канона. Resistance: Fall of Man оставляет ощущение не просто «Call of Duty с пришельцами», а другой, отличающейся игры со своим лицом и своим геймплеем. Её неповторимость держится на трёх китах: визуальный дизайн, ИИ, оружие. Начнём, по порядку, с дизайна. Вы, возможно, заметили, как удачно на скриншотах темно-коричневый цвет сочетается с коричневым и светло-коричневым... Смех смехом, а приглушенные тона в самом деле отлично передают дух погрязшей в войне Англии. На таких ландшафтах уместны и солдаты, и химеры, а вид сотни метров вражеских оборонительных сооружений, которые сейчас придется штурмовать, берёт за душу и окунает с головой в пресловутую «атмосферу». Иллюзию помогают поддержать пришельцы, которые ведут себя как... как пришельцы. Те, что поглупее, идут на вас, вытянув руки и постанывая («Мозги-и-и-и....»), более продвинутые действуют кучно, причём враг, чтоб его, чувствует ваш страх через экран. Если у вас нет патронов, здоровье заканчивается, а из-за угла показываются четыре бугая с очень большими калибрами, будьте уверены: они не станут прятаться и обходить. Придут и наваляют. Если враг равен вам по силе, он вступит в осторожный позиционный бой, если значительно слабее – может отступить. Словом, пришельцы из России оказываются гораздо умнее фашистов из Call of Duty... если дать им шанс проявить себя. Бывает и наоборот: у компьютерных противников случается обострение глупости и приступ наглости: они могут не обращать внимания на ваши выстрелы и глупо умирать или бесстыдно проглядывать через стены и замечать снайпера с сотни метров. Но если уж AI «завёлся», дальше всё будет правильно. А заводится он (если не брать в расчет неразумных химер) в восьми из десяти случаев. На первых уровнях химерам не дают развернуться, толкают то по коридорам, то по скриптам. А в середине и ближе к концу игры AI отправляется в свободное плавание и показывает зубы. Ощущение необычной футуристической игры поддерживает и оружие. Здесь нет даже намёка на стандартный набор «пистолет-автомат-дробовик-базука», разве что умолчальная американская винтовка да шотган не найдут чем удивить. Остальное – что ни пушка, то открытие. Bullseye, штурмовая винтовка с никуда не годным разбросом патронов, может помечать цели так, что все следующие пули сами находят жертву, – эта ценная способность очень пригодится в мультиплеере.



Когда я был совсем маленький, у меня во дворе была такая же детская площадка, только без мертвых британских солдат.



Прыжки по крышам – то, без чего военный шутер вполне мог бы обойтись. А вот эффект падающего снега в Resistance: Fall of Man чудесен. Даже жалко, что по скриншоту вы не сможете оценить его прелесть.



Химеры лезут в кадр, демонстрируя свою неописуемую красоту… Но нет! Мужики из Gears of War выглядят лучше.



Вот и все, на что способен физический движок Resistance. Ха-ха-ха.

Связь времен

Команда Insomniac Games известна, прежде всего, как разработчик серии платформеров Ratchet & Clank с PS2 и серии платформеров Spyro the Dragon с PS one. Тем более удивительно, что их первой игрой для PS3 стал… шутер от первого лица. На самом деле, это не первый опыт компании в популярном жанре, ведь дебютной игрой Insomniac Games был шутер Disruptor, признанный многими одним из самых достойных FPS на первой PlayStation и получивший неофициальную награду «Лучшая игра, в которую никто не играл». Интересно, что перерыв между американскими релизами двух шутеров составил без малого ровно десять лет (Disruptor вышел 20 ноября 1996 года, а Resistance: Fall of Man – 14 ноября 2006-го).

СЕКРЕТ!

По ходу игры вы наверняка начнете набирать таинственные «очки опыта» (skill points). Это не дань ролевым элементам, а что-то вроде достижений (achievements) с Xbox Live. Вот что дает накопленный опыт:

10 очков - первая галерея концепт-арта;
20 очков - вторая галерея концепт-арта;
40 очков - гаечный ключ для союзников;
70 очков - переключение уровней;
100 очков - кланковский рюкзак;
126 очков - скин механика в мультиплеере.

Помните: завершив сюжетную кампанию на любой сложности, вы открываете шесть новых видов оружия, недоступных другими способами. Кампания, пройденная на сложности Superhuman, откроет в мультиплеере скин Black Ops, а если умудритесь при этом получить все очки опыта, то получите еще и особый «шлем». И последнее: скин Cloven (беспутной расы то ли людей, то ли вампиров) можно получить, зарегистрировавшись на http://myresistance.net и использовав полученный код.

К концу сороковых каждый европеец нес в теле инородных паразитов, за плечами – охладительный агрегат, в руках – энергетическую винтовку.

Auger стреляет сквозь стены, и вы очень быстро научитесь издалека «просвечивать» подозрительные укрытия, где мог бы притаиться неприятель. Ракеты L209 LAARK меняют курс в воздухе, гранатомёт позволяет ставить мины и подрывать их, когда вы сочтёте нужным, гранаты-ёжики подскакивают в воздух и разрываются сотней игл – список можно продолжать и продолжать…

Время от времени обычные уровни от первого лица уступают место миссиям на военной технике. Натан в одиночку управляет танком, принимая на себя роль водителя и стрелка одновременно, может командовать боевой машиной химер, но в джипе занимает только место за рулём, оставляя станковый пулемёт неуязвимому AI-товарищу (в таких миссиях главное – правильно припарковать авто, спрятаться за углом и переждать). Физика на среднем уровне: ездить оно ездит, а уж как именно – бог с ним.

Несколько раз за всю игру попадаются довольно несложные акробатические «прыгательные» секции (видимо, сказывается платформенное прошлое Insomniac Games). Важно, что игра успешно выделяется из потока, и на одном инстинктивном интересе к разрушенной Англии (ух ты, цитадель пришельцев!), умным противникам (это что ещё они затевают?) и новому оружию (а это чудо как работает?) вы пройдёте кампанию на одном дыхании, забыв про все сюжеты в мире. А потом отправитесь в мультиплеер с участием, держитесь, сорока человек! Что для консольного шутера – серьёзная заявка на рекорд.

Как игра, подготовленная для запуска приставки, Resistance: Fall of Man вполне недурна. Покупать PlayStation 3 ради неё одной мы не посоветуем, но не столько потому, что игра недостойна, сколько из-за астрономических европейских цен на консоль. Resistance: Fall of Man почти на уровне выходящей одновременно с ней Call of Duty 3, а уж с кем воевать – с немцами или с пришельцами – это сегодня вопрос личных убеждений и предпочтений. Шестнадцать гигабайт графики «Сопротивления» (только на диске Blu-ray!) никак не выдерживают конкуренции со стороны раскрутившихся «Шестерней войны», но давайте же отделим лук от кассет. Вспомните, как осрамилась Microsoft с Perfect Dark Zero для Xbox 360. Тамошний сингл кошмарен, а графика была слабана на скорую руку, и только уверенный мультиплеер спас игру от провала. Сомнений быть не может, в битве первых шутеров побеждает Resistance: Fall of Man. Если бы PlayStation 3 и Xbox 360 запустились одновременно, мы, ни секунды не колеблясь, присудили бы победу Sony. Но временная пропасть слишком велика. Сегодня мы живём в совсем другом мире. Пока Sony возилась с технологиями послезавтрашнего дня, Microsoft научилась использовать завтрашнее железо так, как никто другой. Простые факты: Gears of War лучше и по графике, и по геймплею. Perfect Dark Zero, с учетом погрешности, выглядит так же, а как одиночный шутер лыка не вяжет. К счастью, в Resistance: Fall of Man интересно играть, и именно поэтому она получает ту оценку, которую получает. СИ


СТРАТЕГИЯ
ГАЛАКТИЧЕСКОГО
МАСШТАБА
www.supremecommander.ru
SUPREME COMMANDER™
«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»
Игромания
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Games for Windows
GAS powered GAMES
Бука
© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved.



ОФИЦЕРЫ

ЗАПАХ ТУШЕНКИ НА РАССВЕТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI/«Руссобит-М»
- **РАЗРАБОТЧИК:** GFI UA
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.kombat-game.ru

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Нет, всё-таки от первого лица штурмовать Омаха-бич не так страшно. По крайней мере, ты тут человек подневольный, и в ответе только за собственную жизнь. Но когда бросаешь солдат десятками на вражеские доты, их косит пулемётным огнём, а сообщение о поражении всё не появляется, а новый транспорт всё прибывает да прибывает... думаешь: «Может, я что-то неправильно делаю? А подкрепление тогда почему дают?» А потом понимаешь, что так оно, наверное, и было тогда, в сорок четвёртом, что только численным перевесом и удалось взять эти чёртовы укрепления, и народу тогда неспроста полегла уйма, и тебе, будь ты хоть семи пядей во



Деревья, сделанные по технологии SpeedTree, не только колышутся на ветру, но и падают под гусеницами танков, при этом особо не напрягая процессор.

лбу, малой кровью не обойтись. И когда канонада вдруг неожиданно смолкает, ты так и не можешь понять, что ты такое сделал.

Да, может быть, и ничего. Отдышавшись, понимаешь, что кроме «красных» – (врагов) и «зелёных» – (своих), на карте существуют какие-то «жёлтые». Они точно так же выбираются курсором и говорят «Any commands?» теми же самыми голосами, но никаких commands слушать не хотят. Вначале я думал, что это убитые отряды, по неизвестной причине не снятые с карты. Но после захвата очередной ключевой точки они внезапно ожили и побежали куда-то по своим делам. Оказывается – руководство надо было внимательно читать! – нам подвластны не все дружественные войска. Что ж, на войне, в общем, обычное дело, когда одной операцией командуют несколько офицеров. «Жёлтые» действуют толково, и в некоторых миссиях можно ещё и после вступительного ролика на движке 5-10 минут просто наблюдать за происходящим. Беда только в том, что, когда внезапно наступит время для решительных действий, вы никак не сможете скоординироваться с союзными командирами. Колонна грузовиков не будет ждать, пока вы выделите для неё конвой, а покатит в точку назначения – догоняйте! Конечно, неожиданности – неотъемлемая часть настоящей войны, но не должны ли они исходить в первую очередь от врага?

Бубличные оковы

Немцы, впрочем, тоже любят удивить – свалиться как снег на голову, обычно в ответ на нашу же десантную вылазку. Десант – только один из способов «воздействия извне». Также можно провести разведку с воздуха, вызвать подкрепление, заказать авианалёт или обстрелять вражеские позиции артиллерией. Кнопки, отвечающие за вызов поддержки, расположены в форме разрезанного бублика, и примерно настолько же удобны. Игра упорно хочет быть произведением искусства, и с тяжёлым вздохом сковывает себя с игроком кандалами интерфейса. Закладка «Детали», которая, по идее, должна подробно рассказывать о выбранном отряде, выдаёт очень странные данные: стрельба (?) измеряется в «сек/дисп», а скрытность – в процентах, при этом достигая 7200 (куда там Снейку!). Мало того, рядом с каждым параметром находится некая дополнительная линейка, смысл которой также непонятен и нигде не поясняется. Возможно, она как-то связана с улучшением характеристик отряда? Руководство к игре упоминает, что «в бою ваши подразделения зарабатывают очки опыта», но как узнать количество очков и текущий уровень отряда, остаётся загад-

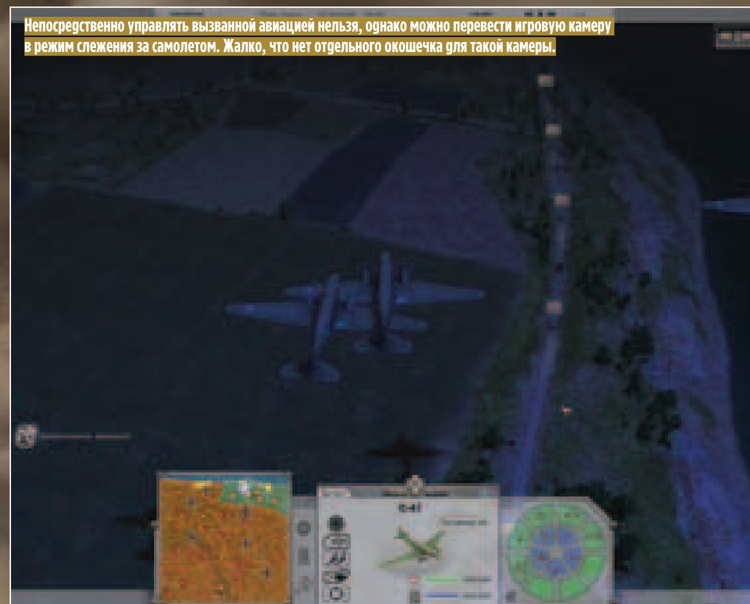
ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Быстрый, красивый и устойчивый движок. Грандиозность военных действий. Обилие тактических возможностей.

МИНУСЫ
Недоработанный и сбивающий с толку интерфейс, не приспособленный к работе с картами большой площади.

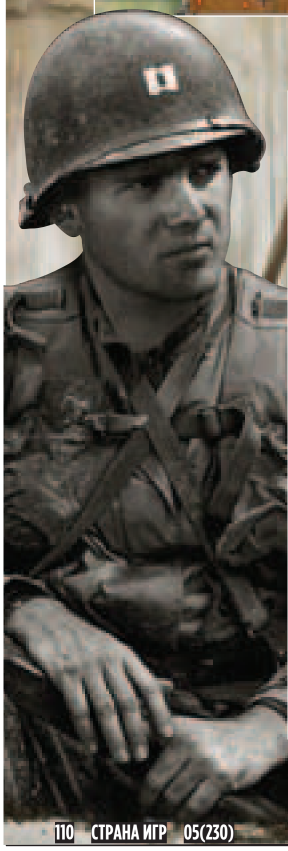
РЕЗЮМЕ
Кинопанорама Второй мировой. Смотреть, руками не трогать.


Город Кан (Caen) во Франции не рекомендуется путать с итальянским Канном (Cannes). Перед нами как раз первый – Италия в эту кампанию не попала.


Непосредственно управлять вызванной авиацией нельзя, однако можно перевести игровую камеру в режим слежения за самолетом. Жалко, что нет отдельного окошечка для такой камеры.


Есть в интерфейсе еще одна полезная кнопка, по нажатии которой отряд автоматически занимает ближайшее укрытие. Технике эта же кнопочка предписывает окопаться.


Зеленый дым означает нашу стратегическую точку, красный – принадлежащую врагу.



кой. По крайней мере, линеечки здоровья и значки отрядов хорошо видны отовсюду, а у подбитой техники дополнительно указывается, какая система пострадала – ходовая часть, механизм вращения башни, само орудие или экипаж (чем экипаж не система?).

Колода штабных карт

Управление отрядами в «Офицерах» тоже на среднем уровне. Вручную создать группы можно, но панели быстрого перехода к любому отряду, как во «Второй мировой», нет. «Посадить» союзные войска на горячие клавиши тоже нельзя, а ведь было бы удобно своевременно отслеживать, чем заняты «жёлтые». Тем более что функция «камеры слежения» в игре присутствует, и следить за союзниками позволяется, так же как и за видимыми врагами.

Ещё один изъян интерфейса связан с масштабом карт. Я по местным пейзажам курвиметр не катал, однако в заявленные когда-то 25 квадратных километров легко верится. Только вот мини-карта в «Офицерах» стандартного размера, в результате отряды, стоящие друг от друга в ста метрах, отображаются на ней чуть ли не одним и тем же пикселем. Кнопка Z вызывает карту покрупнее, но – вот незадача! – при отпускании кнопки карта исчезает, и приказы на ней отдавать нельзя. То же и с планом, лежащим в нашем «планшете», – на нём подробно обозначены все стратегические точки и прочие знаки RTS-пунктуации, но, как говорится, read only. Чтобы отдать приказ атаковать тот или иной объект, надо вернуться в основной экран «птичьего полёта», хотя мне всегда казалось, что командиры чаще тычут пальцами в карты, чем летают над полем боя.

Недостатки ручного управления отчасти окупаются возможностью перевести войска в «агрессивный» или «мирный» режимы передвижения, придающие вашим подчинённым некоторую самостоятельность. В первом отряды обстреливают всех, кто попадается на пути, во втором – наоборот, избегают открывать огонь.

Тушенка и борщ

Все карты в игре разбиты на сектора. В каждом из них есть стратегическая точка, захват которой означает переход всего сектора в наше распоряжение. Пока войска и техника находятся на своей территории, они автоматически пополняют запасы горючего, провизии и снарядов за счёт общих запасов. Как только отряды покидают родные земли, бензин и тушёнка начинают сливаться «по-честному». Соответственно, длительные вылазки во вражеский стан в теории могут закончиться плачевно, но обычно все конфликты разрешаются раньше, чем у солдат начинает бурчать в животах. Важнее здесь именно общий запас, но он – по крайней мере, в начале миссии – кажется почти бесконечным, 10-15 тысяч (банок?) при расходе несколько единиц в секунду. Несложный подсчёт показывает, что этого должно хватить на несколько часов интенсивных боевых действий,


Зеленый щит под курсором означает, что отряд, помещенный в эту точку, считается находящимся в укрытии. В городах, например, пехота может занимать здания.


Этот ракурс, в отличие от «зрелищного», можно назвать «рабочим». Каски означают пехоту, броневые листы – технику.



но миссии в игре очень и очень продолжительные, так что захватом вражеских складов пренебрегать не следует. Об этом нам недвусмысленно намекнут в донесениях, написанных, к сожалению, не очень хорошим русским языком. В них, в частности, фигурируют «склады немцев» (хорошо, что не мёртвых негров) и «беприпасы». Попытки авторов сочинять вступительные тексты к миссиям «высоким штилем» тоже ни к чему хорошему не приводят. Вот, например, отрывок из описания битвы под городом Мондевиль: «Сотни бронированных машин устремились в бой, тонны расплавленного железа обрушились с обеих сторон. Казалось, никто не сможет уцелеть, потому что ад поднялся из-под земли и заполнил всё вокруг...» Авторский комментарий к этому тексту в файлах скриптов говорит сам за себя: «Я не переборщил? Заставь дурака Богу молиться...» Пытаясь придать солдатам некоторую «человечность», с англоязычной озвучкой тоже немного переборщили. Так, помимо обсуждения политики Сталина и жалоб на тяготы службы, очень часто всплывает фраза: «Видел кто-нибудь мою крысу?» Видна, видна рука продюсера Виталия Шутова, автора незабвенной «Власти закона»! Бывает, что фразы повторяются по два раза подряд и надоедают весьма быстро.

Сверху видно все

Хотелось бы обойтись без нареканий хотя бы к графической части. Игра действительно очень увлекательна и зрелищна. Авторы научно-популярного кино о Второй мировой уже должны строиться в очередь к разработчикам. Внезапная высадка вражеского десанта по-настоящему пугает, а восход солнца – всё ещё по-детски удивляет.

Руководя успешным наступлением, так и хочется кричать «Ура!», а попав под обстрел – накрыть голову руками. Вина авторов только в том, что безупречная эмоциональная составляющая вступает в противоречие с собственно играбельной. «Офицеров» хочется не грубо хватать руками, дёргая каждый отряд отдельно, а лишь плавно задавать общее течение процесса и любоваться результатом. Лучше всего игра выглядит с высоты птичьего полёта. СИ

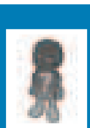
СОШЕДШИЕ С ДИСТАНЦИИ

Давным-давно, когда разработчики еще назывались 3A Games, а проект – «Комбат», нам обещали три кампании в игре – за русских, немцев и американцев. Год назад мы узнали, что в релиз попадут только две их них – американская и немецкая. Уже тогда стало понятно, что «Офицеры» заглядываются прежде всего на американский рынок.

Летом разработчики решили повременить с триумфальным шествием фашистов и оставили нас с одними звездно-полосатыми союзниками, а также британскими войсками на вторых ролях и русскими на третьих. В кампании шесть объемных миссий, посвященных действиям на Западном фронте. Вам предстоит принять участие в операциях «Оверлорд» и «Кобра», прорыве линии Мажино и захвате Кельна. Кампаний «за русских» и «за немцев», а там, чем черт не шутит, и мультиплеера с редактором миссий будем ждать в дополнении. Если, конечно, игра «попадет» в целевую аудиторию, у которой уже есть Company of Heroes. Впрочем, перед игрой от Relic у «Офицеров», по меньшей мере, одно преимущество – более низкие системные требования.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»/Snowball
РАЗРАБОТЧИК:
Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 32
ОНЛАЙН:
www.europauniversalis3.com



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Игры от Paradox всегда были вызовом разуму. Станет ли новая Europa Universalis исключением?

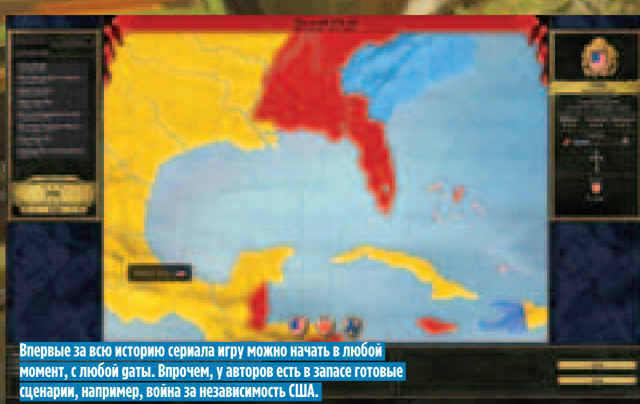
EUROPA UNIVE

ВЕРДИКТ
9.0

ПЛЮСЫ
Интересные дизайнерские идеи, удачное управление, впечатляющий многопользовательский режим.

МИНУСЫ
Неубедительный «туториал». Разработчикам стоит подумать о курсах заочного обучения.

РЕЗЮМЕ
Квинтэссенция опыта Paradox в области «настоящих» стратегических игр, Europa Universalis 3 – лучший способ занять себя на пару ближайших лет.



Впервые за всю историю сериала игру можно начать в любой момент, с любой даты. Впрочем, у авторов есть в запасе готовые сценарии, например, война за независимость США.

ГЕНИАЛЬНО

Именно с Europa Universalis началась славная династия «серьезных» стратегических игр от шведских дизайнеров: простой диск скрывал больше, чем мог проглотить среднестатистический игрок: мир, созданный на обломках настольных империй, заселялся истинными подвижниками. Игровая пресса, растеряв последние полки в туманных болотах Saratow, на всякий случай выдавала игре высшие оценки и ордена «выбор редакции». При этом главным достоинством игры называлась «бездонная глубина» (то есть, автор «поплыл» с первых же минут), а в недостатках традиционно числилась «сложность освоения» (другими словами, нащупать дно так и не удалось). Немногочисленная (по меркам World of Warcraft), но очень интеллигентная аудитория поклонников тем временем написала на официальном форуме Paradox четыре с половиной миллиона сообщений на литературных английском, французском и немецком языках. Последовавшие Hearts of Iron, Victoria и Crusader Kings с add-on'ами и вторыми частями прочно закрепили за Paradox славу компании, которая представляет интересы малочисленной и элитарной секты любителей «настоящих» исторических стратегий, эдаких домашних генералов в удобных креслах. А еще чудаков, которые делают одну и ту же игру на протяжении многих лет: лоскутное одеяло Европы, мало картинок, много текста мелким шрифтом и еще больше скупых холодных цифр. Игры от Paradox с годами становились все более массивными; некогда минималистический дизайн, как днище старого фрегата, обрастал наслоениями новых возможностей и элементов управления, доставляя утонченное удовольствие опытным игрокам и приводя новичков в состояние беспробудного отчаяния.



ERSALIS III

Europa Universalis 3… нет, это не попытка вернуться к истокам или изобрести игру заново. Разработчики не стали совершать революций, однако заменили «двухмерный» графический движок на новый, модный – «трехмерный», а также полностью переделали интерфейс управления, расчистив экран от нагромождения кнопок и «ползунков». Кроме того, авторы обещали основательно поработать над системой обучающих миссий, чтобы новые игроки не чувствовали себя продавцами сахарной ваты на средневековом саммите G8.

В новой графической упаковке EU3 выглядит вполне аппетитно, хотя и уступает Civilization IV по количеству деталей, рюшечек и бантиков. Топографический рельеф, плавное изменение масштаба карты, развевающиеся полигональные флаги, скупо текстурированные «солдатики» и весьма примитивная архитектура провинциальных столиц – все это очень мило, но совершенно не обязательно. Предыдущий движок с его вызывающе плоскими разноцветными картами устарел настолько, что сегодня выглядит современнее и строже, чем теперешние попытки Paradox угнаться за Civ и стратегической картой Total War. Впрочем, это все пустяки.

Обучающие миссии, на которые я лично очень рассчитывал, возвращаясь к игре после многолетнего перерыва, оказались почти бесполезными. Авторы не стали, по последней моде, облекать обучение в игровую форму, а решили ограничиться чтением лекций (увы, обошлось даже без диктора за кадром) и тремя основными упражнениями будущего диктатора – создать армию и аннексировать соседнюю провинцию, колонизировать Азорские острова и открыть Кубу (чтобы найти нужную территорию среди тысячи, пришлось, кроме шуток, воспользоваться местным полнотекстовым поиском), заключить мир с Норвегией и предложить своему народу новую национальную идею.

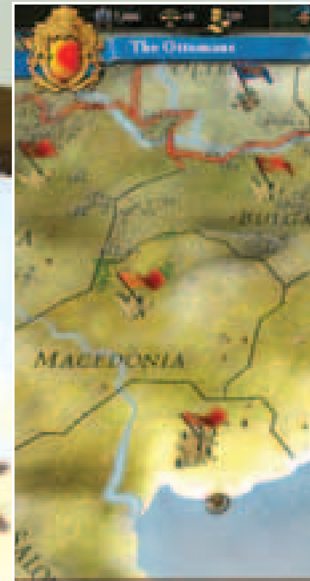
Вооруженный новыми знаниями и полный желания приступить к установлению мирового господства, я выбрал Османскую империю, построил пяток мастерских в центральных провинциях, в задумчивости склонился над рычагами государственной политики, не в силах сделать выбор между аристократией и плутократией, открытостью и узколобостью, землей и сушей. Затем из чисто хулиганских побуждений сменил национальную идею на нечто совершенно неприемлемое для турецкого самосознания, столкнулся с массовыми волнениями, выслушал много неприятного от посла из Молдовы, обнаружил что в казне нет ни копейки, годовой бюджет с неслабым дефицитом (очень дорогие здесь мастерские, хочу вам сказать), перспективы туманны,

ТЕНЬ КОЛОССА

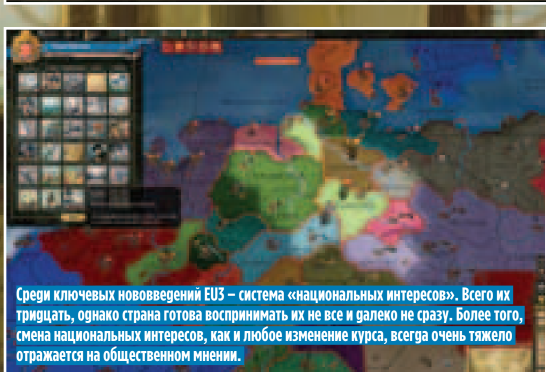
Исполинская вершина Europa Universalis нависла надо мной безмолвной громадой всех своих 1700 территорий. Двести пятьдесят стран таили неведомую угрозу. Три сотни лет тщательно реконструированных исторических событий кишели необозначенными на карте минами и ловушками. Четыре тысячи монархов и бессчетное число видных исторических деятелей, включая Вольфганга Амадеевича Моцарта, Сэра Исаака Ньютона и Рене Декарта, надменно взирали на меня с портретов, ожидая дальнейших ошибок. Волна паники захлестнула разум. На мгновение показалось, что я никогда-никогда не разберусь в Europa Universalis 3.



Игрок может выбрать любую из «открытых» в данный исторический период стран, однако разработчики предлагают наиболее «интересные» варианты. Слушаться советов не обязательно: куда интереснее выбрать «Мутапу», африканскую страну под руководством деспотичного диктатора, без военного и экономического потенциала – и постараться вывести ее на орбиту большой политики. EU3 оценивает этот выбор как «смертельно сложный». Рискнем?







Среди ключевых нововведений EU3 – система «национальных интересов». Всего их тридцать, однако страна готова воспринимать их не все и далеко не сразу. Более того, смена национальных интересов, как и любое изменение курса, всегда очень тяжело отражается на общественном мнении.



С развитием провинции «кукольных домиков» в левом нижнем углу экрана становится все больше.



Визуально EU3 проигрывает Civilization, но разве это кого-то беспокоит?

а по местным часам прошел без малого год времени из трехсот отпущенных мне игрой. Отойдя на кухню за чаем, я застал на рабочем столе несколько десятков посланий от моих советников, дипломатов соседних стран и сообщений, вроде «Нам стало известно о существовании Чукотки. Необходимо использовать эту информацию для собственной пользы». Разобрав почту, я понял, что совершенно не понимаю, что делать в этой игре дальше.

В поисках утешения и поддержки я ринулся на официальный форум игры и почти сразу нашел собрата по несчастью. Один из новичков жаловался, что несмотря на потраченное в обучающих миссиях время, чувствует себя совершенно беспомощным: страны, которыми он правит, одна за другой приходят в упадок. Первым ответом среди множества других был совет… нет, не «cry more» или «learn2play n00b». Хуже. «Откройте «мануал», батенька, и перечитывайте его до тех пор, пока из глаз не пойдет кровь». Документация на EU3 находится на диске с игрой и занимает 148 страниц убористым текстом. «Я перечитываю текст в четвертый раз, – вторит еще один опытный игрок, и до сих пор открываю для себя что-то новое». Вы испуганы? Напрасно. Многостраничный фолиант написан хорошим языком и, к чести локализаторов из Snowball, полностью переведен на русский язык. «Мой совет: играть, играть, играть. А потом играть еще. EU3 способна объяснить каждое свое действие и каждую мелочь интерфейса. А если вы чего-то не понимаете, открывайте документацию. Освоение игры – это долгий процесс. Но результат того стоит».

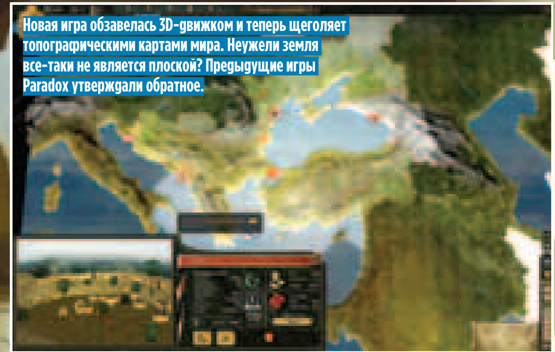
Впрочем, я слегка сгущаю краски. Культурное потрясение от знакомства с EU3 возникает вовсе не от сложности правил (игра достаточно просто устроена) или перегруженного интерфейса (любая операция делается в два щелчка мыши). Причина глубже: запуская очередную стратегическую игру, мы готовим себя только к одной цели – полной и безоговорочной победе. В роли полководца мы хотим разбить армии врага. В роли императора мы собираемся завоевать весь мир, никак не меньше. Разработчики с удовольствием играют на нашем честолюбии: классическая партия в Civilization, в каких бы условиях она ни начинались, заканчивается захватом земного шара.

Очутившись в сумрачных, кабинетных пространствах «Европы», мы ведем себя так же, как и обычно – строим крепости, копим военный потенциал, колонизируем новые территории и объявляем войны соседям, желая любой ценой перекрасить карту мира в свои национальные цвета. Однако эта игра устроена по-другому. Выбирая одну из двухсот с лишним сторон, вы должны понимать, что, вполне возможно, за все триста лет предстоящей истории так и останетесь государством «третьего мира», в стороне от крупных политических или военных конфликтов, другими словами – НЕ СМОЖЕТЕ ВЫИГРАТЬ.

Отказавшись от территориальных претензий, попробуйте построить государство с крепкой экономикой и довольными гражданами, разошлите дипломатов в сопредельные страны и привыкайте к правилам игры на политической арене. Развивайте науку и торговлю, крепите армию для обороны рубежей, но даже не думайте о войне, пока не ощутите достаточную поддержку в стране. Освоившись с интерфейсом и разобравшись в хитросплетениях политических связей, можно подумать о маленькой победоносной (или не очень) войне или колониальной экспедиции. Выбирая жертву для нападения, необходимо быть крайне осмотрительным – маленький сосед может иметь могущественных союзников, оказаться связанным с другими странами невидимыми нитями монарших браков, торговых соглашений или военных гарантий. Бездумная атака на сопредельное государство – и вот вы уже втянуты в войну со всем миром, а ваша репутация безнадежно загублена. «Ничего страшного, если вас разобьют и вы лишитесь нескольких территорий взамен на подписание мирного договора, – успокаивают



Для каждой из более 1700 территорий у авторов нашлось свое название. Некоторые из них хорошо нам знакомы, другие не вызывают никаких ассоциаций. Чтобы не потерять из виду свою родину, существует кнопка «домой», а для свободного ориентирования на местности предусмотрен полнотекстовый поиск. Не хватает только закладок!


Новая игра обзавелась 3D-движком и теперь щеголяет топографическими картами мира. Неужели земля все-таки не является плоской? Предыдущие игры Paradox утверждали обратное.

ЖЕРНОВА ИСТОРИИ

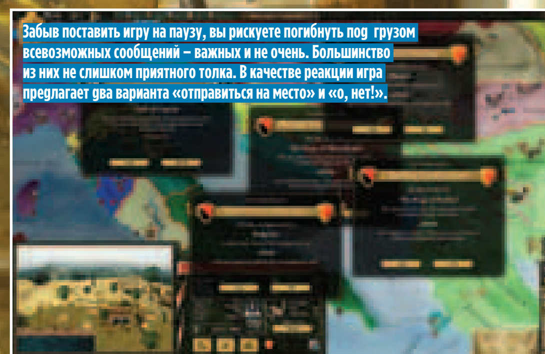
Кардинально перекроить ход мировой истории в EU3 – все равно, что попытаться остановить железнодорожный состав рукой: ее просто оторвет. Приберегите имперские замашки для будущих партий, научитесь получать удовольствие в роли зрителя на театральном представлении эпического размаха, свыкнитесь с мыслью о том, что этот мир связан тонкими узами геополитических и финансовых интересов, взаимных договоренностей, альянсов и мезальянсов; поймите, что здесь есть великие силы, которые не оставят от вас и мокрого места в случае непродуманных действий.

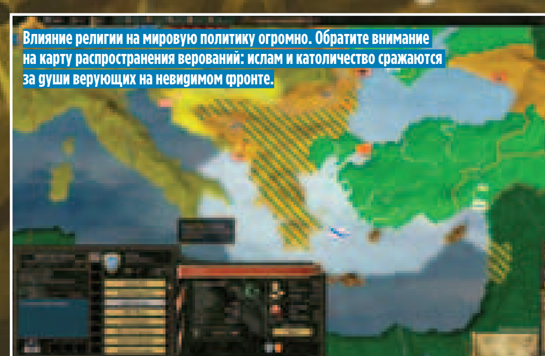
авторы игры – колоссальное поражение учит нас больше, чем череда маленьких побед».

В отличие от других «имперских» игр, выбор «точки старта» в EU3 имеет решающее значение. Чтобы «распробовать» игру во всей ее многогранности, стоит сыграть несколько партий за различные страны. К примеру, если вы хотите посвятить себя исследованию и колонизации мира, выберите Португалию. Заключите мирные соглашения с Испанией и Францией – и пусть союзники «прикроют» вас от ужасов войны в Европе. Откажитесь от участия в боевых действиях и все ресурсы вкладывайте в освоение новых территорий – ведь в этой игре можно колонизировать все континенты, кроме Антарктиды. Хотите войны? Играйте за Московию. Русские морозы, бессмысленные и беспощадные, защитят вас крепче любых стен: колонизируйте восток и расширяйте рубежи на западе в череде бесконечных войн. Хочется легкой жизни? Франция или Испания: огромная военная мощь позволяет с легкостью отвоевывать новые территории, однако если вовремя не остановиться, весь мир ополчится против вас – ни одна экономика не выдержит столько войн сразу. Ну а тем, кто не ищет легких путей, советую выбрать что-нибудь вроде Эфиопии и попытаться вывести африканскую державу в лидеры просвещенной Европы. Эту достойную цель уже выбрали несколько умудренных опытом EU-игроков. Следите за их отчетами.

События в EU3 идут в режиме реального времени, но его течение в любой миг прерывается нажатием кнопки. Размеренность средневековой жизни можно ускорить многократно, однако партии все равно длятся неделями. Большую часть времени мы проводим в размышлении о судьбах отечества, изучая отчеты советников, раздавая задания дипломатам и шпионам, отдавая приказы генералам… И пусть выполнение наших планов займет даже не месяцы – годы; спешить некуда, ведь впереди вечность. Гигантские жернова Europa Universalis вращаются столь же медленно, сколь и неотвратимо. В необъятной базе данных игры хранится вся история средневековья. Выберите любую дату из моделируемого трехсотлетнего отрезка (1453-1789 гг.) и получите исторически достоверную карту мира, царствующих монархов, клубок военных и политических конфликтов. Так было на самом деле. С той секунды, когда ВЫ вступаете в игру, история мира начинает писаться заново. В отличие от предыдущих игр серии, где короли и ключевые исторические деятели появлялись в строго положенное им время, EU3 свободнее обращается с генератором псевдослучайных чисел. Монархи могут погибнуть в бою или умереть от оспы раньше отведенного срока, лидеров дозволено брать на службу в любое время. Так называемый «event engine» переписан с нуля: история в новой игре развивается не так, как «было по учебнику», а так, как «есть», на основе игровых событий. В этом, собственно, и заключается магия Europa Universalis: захлопнув учебник истории, мы начинаем мечтать. Шотландия открывает Америку, турки колонизируют Китай, армия московитов, наконец, моет сапоги в индийском океане.

Опытные игроки не торопятся получить результат и начать сначала – они получают удовольствие от процесса, который порой растягивается на несколько месяцев. О своих незавершенных партиях поклонники игры говорят с той же страстью, как World of Warcraft –аддикты о своих персонажах; а один из обитателей форума игры признался, что забросил своего друида 65 уровня ради Europa Universalis – надоело, скучно. Что ж, достойный выбор! Тем более что если игрокам EU3 захочется живого человеческого общения, они могут зарегистрировать игру и подключиться к метасерверу Europa Universalis, организовав партии с участием до 32 человек, причем несколько человек могут играть за одну и ту же нацию. От перспектив кружится голова, однако я вынужден с вами попрощаться – у меня дела. Какие? Сто сорок восемь страниц, помните? Успехи есть, но останавливаться на достигнутом рано. Эти надутые индюки еще услышат о великой Трансильвании! СИ


Забыв поставить игру на паузу, вы рискуете погибнуть под грузом всевозможных сообщений – важных и не очень. Большинство из них не слишком приятного толка. В качестве реакции игра предлагает два варианта «отправиться на место» и «о, нет!».


Влияние религии на мировую политику огромно. Обратите внимание на карту распространения верований: ислам и католичество сражаются за души верующих на невидимом фронте.


Торговля – единственный шанс небольшого бедного государства выбраться из нищеты. Над этой картой вы проведете не одну бессонную ночь.



Зомби рушат код

Самое обидное в игре – когда герой Пореченкова, Белый, превращается в мутанта. Обидно не потому, что хороший человек становится чудищем, а из-за того, что суперспособностей у него – раз-два и обчелся. Авторы прилежно прорисовывают вздувшиеся вены на руках, изображают красную дымку перед глазами и заставляют актера издавать звериные вопли при каждом попадании, однако на деле он совсем не так крут. Ну бежит быстрее, да автомат может одной рукой нести. Думаете, это значит, что можно и во вторую руку автомат схватить, или хоть «беретту» завалящую? Неправильно думаете. Более того, хотя в комикс-заставках Белый запросто взрывает людей силой мысли и залечивает раны, в игре ничего такого не происходит.
Еще одна неприятность – удручающее выпадение игры в рабочий стол Windows. При этом сбрасываются все настройки, и если вы изменили громкость звука или переназначили клавиши, все придется делать заново. Не говоря уж о повторном прохождении с последней «сохраненки», так что старайтесь делать их почаще.







1 Через дырку в потолке пролетающие самолеты сбрасывают бомбы.

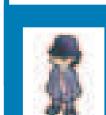
2 Эти ноги принадлежат не герою, а жаль.

3 Бывает, что при повторной загрузке уровня внешность некоторых монстров меняется.

4 Разнообразие животного мира планеты в игре представлено двумя видами: Homo Sapiens и Rattus Norvegicus, то есть крыса серая, облезшая.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
Digital Spray Studios/ NewtonicStudio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН:
http://www.instinct-game.ru/



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

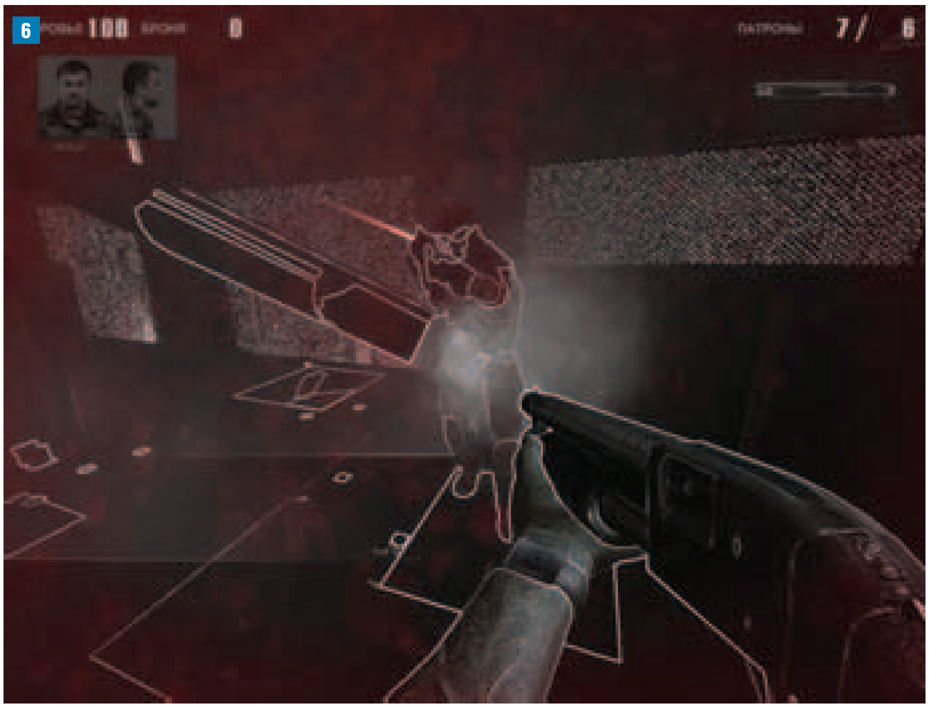
ИНСТИНКТ

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ЗА ЧТО АКТЕР МИХАИЛ ПОРЕЧЕНКОВ НЕ ЛЮБИТ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

Название хорошего шутера должно быть коротким и звучным, как выстрел. Doom. Quake. Prey. «Инстинкт» из ряда не выбивается. «Инс!» – свистит пуля. «Тинк!» – падает гильза. Смущает только созвучие с английским словом stink, означающим дурной запах. Уж не споры ли смертельно опасного вируса витают в воздухе?
Взглянув на обложку, умножим оружие на значок биологической опасности и Михаила Пореченкова, который превращается в ужасное чудовище. В сумме выходит... русский Resident Evil? Так и есть, только с видом от первого лица. Действие происходит в Северной Корее, а сюжет как бы основан на реальных событиях. Если вдруг не помните – в ночь с 8 на 9 сентября 2004 года в провинции Янгандо грохнул взрыв мощностью в 1000 тонн тротила, но, как ни странно, не ядерный.
Это присказка, сказка будет впереди. Незадолго до взрыва упал на корейскую военную базу отряд русских спецназовцев (вестимо, вместе с вертолетом).
Пока суд да дело, пол-отряда полегло, а остальные смогли-таки на объект пробраться. А там, откуда не возьмись, мертвяки ходячие. Кто про T-вирус подумал, может взять с полочки аптечку «+25 к здоровью». В «Инстинкте», правда, речь о схожей российской разработке, но эффект, в общем, неотличимый – глазки закатываются, волосы слипаются в колтун, и возникает жгучее желание всех на свете сделать такими же красавцами.
Герои наши до поры до времени о вирусе не подозревают, а как только одному из них удается приблизиться к разгадке, управление – раз! – и передают другому. Да еще и время назад откручивается, так что на одни и те же события можно будет взглянуть с разных точек зрения. Тем более что и снаряжение у героев несколько отличается. «Восьмой» вооружен смертоносной монтировкой «Фомка-М», ему также доверяют стрелять из тяжелого пулемета с машины. Если оружие переключить, пулемет пропадает, но можно ведь и в кузове схорониться. Присядешь – ни один враг не достанет. Речь не о зомби, конечно, – подступы к базе стерегут корейские солдаты. Солдатня посметливее инстинкт-инфицированных – ребята отступают, прячутся за укрытиями, забрасывают гранатами. Ничего сверхъестественного, однако, – смекалка военных приятно оттеняет безмозглость зараженного персонала базы. Иногда, конечно, случаются проколы – например, один не в меру ретивый часовой строчил из «калаша» сквозь остов машины минут десять, ни одной пулей не зацепив цель. По нашим подсчетам, за это время он должен был извести не меньше 24 кг патронов. Разумеется, с трупа удалось снять один-единственный магазин...
Среди зомби тоже встречаются солдаты. Эти не блещут так-





СЕКРЕТ!

Нажав кнопку «тильда», вызываем окно консоли. В нем набираем:
set_clients_health NNNN – Здоровье героя становится равным NNNN единиц.
give AAAA – получить предмет AAAA, вместо AAAA может быть
weapon_ak47 -АК-47
weapon_arbalest – арбалет
weapon_chaingun – тяжелый пулемет
weapon_crowbar – монтировка
weapon_grenade – граната
weapon_gun_beretta – «беретта»
weapon_hk – автомат Heckler & Koch
weapon_knife – нож
weapon_m16 – винтовка M16
weapon_poison – колба с кислотой
weapon_shotgun – дробовик
weapon_vintorez – снайперская винтовка
ammo_ak47 – патроны к АК-47
ammo_arbalest – заряды к арбалету
ammo_chaingun – патроны к тяжелому пулемету
ammo_grenade – дополнительные гранаты
ammo_beretta – патроны к «беретте»
ammo_hk – патроны к Heckler & Koch
ammo_m16 – патроны к винтовке M16
ammo_poison – дополнительные колбы с кислотой
ammo_shotgun – патроны к дробовику
ammo_vintorez – патроны к снайперке
item_armor_heavy – тяжелая броня (+75)
item_armor_light – легкая броня (+50)





5 Убитого зомби можно еще долго лупить монтировкой, выдавливая из него новые порции вишневого варенья.

6 Комиксовый рендеринг иногда может играть роль «ночного зрения», выделяя белыми контурами плохо различимых в темноте врагов.

По нашим подсчетам, за 10 минут часовой должен был извести не меньше 24 килограммов патронов.

тическими навыками, зато очень выразительно поводят за героем замутившимся взором, прежде чем выпустить в него заряд из дробовика. Дробовик старательно смоделирован с реального прототипа, как и все оружие – от автомата Калашникова до ножа «Мангуст»; не забыты и западные образцы. Только вот наша троица, даром что спецподразделение ФСБ, повышенной боеспособностью не отличается. Правая кнопка – альтернативный режим – работает только у снайперской винтовки («снайперит» в команде девушка Ира по прозвищу «Стрела»). Стрелять из автомата одиночными – ни за что, зато передергивать затвор каждый раз при переключении оружия – непременно. Особенно смешно выглядит, когда обойма пуста. «Будем непрерывно стрелять, чтобы враги не догадались, что у нас кончились патроны!» Игра сверх всякой меры эксплуатирует идею великого Doom «нажми на кнопку – вызови монстров». На пути к очередному рубильнику наметанный глаз уже замечает вентиляционные решетки, из которых непременно повалят завывающие зараженцы. Завалить вентиляцию мусором? Как бы не так. «Инстинкт» начисто игнорирует современные веяния построения шутеров с корректной физикой, не давая героям возможности ни поднимать и переносить предметы, ни даже давать им пинка (да-да, собственных ног вам не видать, как ушей без зеркала). Даже если вы исхитритесь дотолкать штабель ящиков к забору, обязательно уткнетесь в невидимую преграду. Потому что нечего умничать – марш в обход, а физика тут только для красоты, чтобы враги весело разлетались. Зомби замечательно кувыркаются через голову, получая в изрядно попорченное лицо заряд дроби. Бочки взрываются, и стоящий рядом «Урал» подлетает в воздух, разбрасывая в стороны колеса. Если вам мало визуальных конфеток – включите «комиксовый рендеринг», превращающий игру в импрессионистскую роспись сметаной по картону. Особенно здорово это выглядит на последних уровнях, залитых красным аварийным освещением. В дизайне тоже встречаются неплохие находки, но в основном внешние, а не игровые. База похожа на базу – и на том спасибо. Однако ближе к финалу прорываться сквозь толпы врагов хочется уже не ради самого процесса, а чтобы посмотреть очередную порцию заставок-комиксов. Хотя игра коротка, к концу от нее уже просто устаешь. СИ

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Интересная подача сюжета. Удачное соотношение «умных» и «глупых» противников. Забавный режим «комикс-рендеринга».

МИНУСЫ
Нестабильный код. Примитивный дизайн уровней и убогий геймплей. Отсталая физика. У героев нет ног!

РЕЗЮМЕ
Трехколесный велосипед, привязанный к мощной PR-машине.











1 А вот это место неожиданно напоминает ICO.

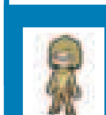
2 Без раздражающих ошибок не обошлось, но что приятно,они, как правило, не обрушивают игры.

3 В заднем ряду по центру скриншота – Энея, верная боевая подруга главного героя, один из немногих одиночных юнитов в бою.

4 Иногда боевые зоны перекрывают друг друга. Можно выбирать, с какого конца заходить, перед всяким боем можно посмотреть состав участников и отказаться от драки.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.tactical
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** DVS
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/tron_ascension/



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

«ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН»

ЧТОБЫ ВОВРЕМЯ ВЗОЙТИ НА ТРОН, ПРИШЛОСЬ ОТ МНОГОГО ИЗБАВИТЬСЯ.

Затих последний отзвук битвы. Главный злодей повержен, справедливость восстановлена. «Восхождение на трон» прошло успешно. Осталось, правда, некоторое удивление – неужели все должно было случиться именно так? Разве нам не обещали еще то, и это? Где оно?

Диета для геймплея

Кое-что так и осталось в далеком 2004 году, когда на КРИ привезли первые играбельные эпизоды. «СИ» недавно писала о том, что многое из обещанного разработчиками ждать уже не стоит.
Вот только некоторые примеры. Войско между боями прячется у героя в кармане, а не бегает следом, как раньше. Численность отряда упала до 10 воинов. Упразднена дипломатия – способ подчинить себе местного феодала отныне существует только один, для каждого из князьков свой. Куда-то пропали драконы. Правда, не все. На просторах снежного Аннарота пасется всего пара огнедышащих ящеров. Нельзя выбрать класс персонажа. Второй и третий континенты по площади меньше первого.

Шахматы с добавками

Читатель вправе поинтересоваться: а вообще что это такое, «Восхождение...», от которого было так много отнято? «Вообще» это – тактическая ролевая игра, слегка похожая внешне на вторую «Готику» с пошаговыми битвами двух армий. Главный герой – король, лишившийся королевства, который хочет получить свою собственность назад. Есть в игре откровенно неудачные эпизоды, есть весьма привлекательные. Первые, в основном, сосредоточены в мирной части геймплея, вторые – в сражениях. Видно, что, хотя разработчики трудились долго, многое доделать не успели.

Прекрасное далеко

Вот травка, например. Эта чудесная финтифлюшка как тормозила три года назад, так и сейчас тормозит. Местами буквально подвешивает игру. Отключишь ее – все просто летает. Загадка. Тем более непонятно ее назначение, что отрисовывается она на весьма небольшом расстоянии и пейзаж собой не больно украшает. У него и без травы хватает недостатков. Один из них – гигантизм. Если сосенка – так уж в полнеба, если пустырь, где ничего не происходит, – то с три футбольных поля. Спасают только телепорты, но между некоторыми из них приличное расстояние, а нужная точка порой находится где-то посредине. Зачем? Вспомним ту же «Готику». Там дизайнеры сработали отлично, разместив на небольшой территории захватывающий лабиринт проходов, многоуровневых дорожек, неожиданных пещер и прочего. А герой «Восхождения», Александр, иногда вынужден бежать в поисках сюжетно-





Борьба бобра с козлом

Бестиарий в игре довольно неожиданный. Тут вампиры трех видов, гиганты, орки, големы. Амазонки, самураи, ассассины, оборотни, гладиаторы... Даже «Герои меча и магии», известные своей эклектикой, рядом не стояли. И ведь, главное, эти твари и люди не сваливаются в местную вселенную через магический портал из ниоткуда, а спокойно сосуществуют на землях Огантара, Аннарота и Айрата. Гладиаторская арена, например, выстроена в двух шагах от индейской пирамиды под боком у замка паладинов. По соседству уютно расположились город амазонок и замок приглашенного гостя, господина Токугавы.
На поле боя эта развеселая компания, конечно, смотрится занятно, однако разработчики никак не объясняют подобную смесь. Если объяснение было урезано в процессе разработки, как и некоторые другие части, жаль. Остается только гадать, какие неожиданные объяснения нашлись бы у бойкого сценариста тому, например, что готический замок Александра соседствует с восточным псевдомусульманским городом. Может, о происхождении игровых видов нам расскажут в продолжении?





го хвоста через лес однообразно корявых деревьев. Он даже не может прыгать, чтобы сократить путь. На всех мало-мальски крутых пригорках понатыкано непролазных завалов.

Рельсы

А все ради того, чтобы игрок случайно не свернул с проложенной сценаристами тропы. Есть только один порядок завоевания трона. Ошибиться не дает возрастающая мощь вражеских армий. К чести сценаристов, история и диалоги успешно маскируют сюжетные рельсы и оправдывают побочные квесты. Биографы короля Александра сработали на пять с минусом – минус им достается за пару досадных «очепяток» в тексте. Что для российской игры рекорд – вы только представьте себе, всего пара «ашипок»!

Ату его!

Зато боевая часть любопытна и не лишена приятных хитростей. Чтобы подраться, нужно затовариться войсками (9 отрядов по 10 бойцов максимум). При найме солдат у Александра отнимаются деньги и вычитается «авторитет». Было его у вас, скажем, 500 очков, а для найма какого-нибудь крестьянина нужно 10 очков, десяток крестьян будет стоить вам... правильно, потери ста очков авторитета. И хотя со смертью воина авторитет к герою вернется, а деньги нет, всю игру ощущается нехватка именно этого эфемерного ресурса. Укомплектовавшись по полной (не забудьте разучить всю возможную магию в ближайших магических башнях), переступаем заветный «огненный круг», которым очерчены на земле все войска неприятеля. Строения пропадают, ландшафт остается, но покрывается гексагональной сеткой. Деремся.
Каждый вояка честно отображается на поле, отряд занимает количество «клеточек», равное его численности.
На построение отряда повлиять нельзя, но можно нападать на недругов с разных сторон, и, в зависимости от количества свободных клеток рядом с каждым врагом, результат будет разным. Битва здорово напоминает игру «камень, ножницы, бумага» и одновременно «крестики-нолики». Нужно помнить, «кого кем бить» и всегда есть заведомо выигрышный порядок атак, сводящий потери почти к нулю. По сравнению, допустим, с «Героями меча и магии» механика упрощенная (средняя драка заканчивается ходу на третьем), зато более предсказуемая и, неожиданно, более понятная. Можно было бы записать в достоинства, что такие битвы «не успевают надоесть», но создатели ставят игрокам подножку, когда во второй половине игры начинают массово устраивать серии из трех-пяти драк подряд. Однако у каждой драки есть одно несомненное качество – увлекательность. Оно вытягивает остальные составляющие «Восхождения...», да так, что, доиграв до конца, огорчаешься и даже немного грустишь, что все закончилось. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Добротный сценарий, продуманная мотивация главного героя, интересная боевая система.

МИНУСЫ
От некоторых идей разработчики отказались в последний момент, это заметно.

РЕЗЮМЕ
Если вы – оптимист, для вас эта игра – наполовину полный стакан. Содержимое стакана понравится и пессимистам.



FINAL FANTASY III

200 МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ: НЕ СЛИШКОМ ЛИ ПОЗДНО?


Пропустить победную мелодию после битвы невозможно.



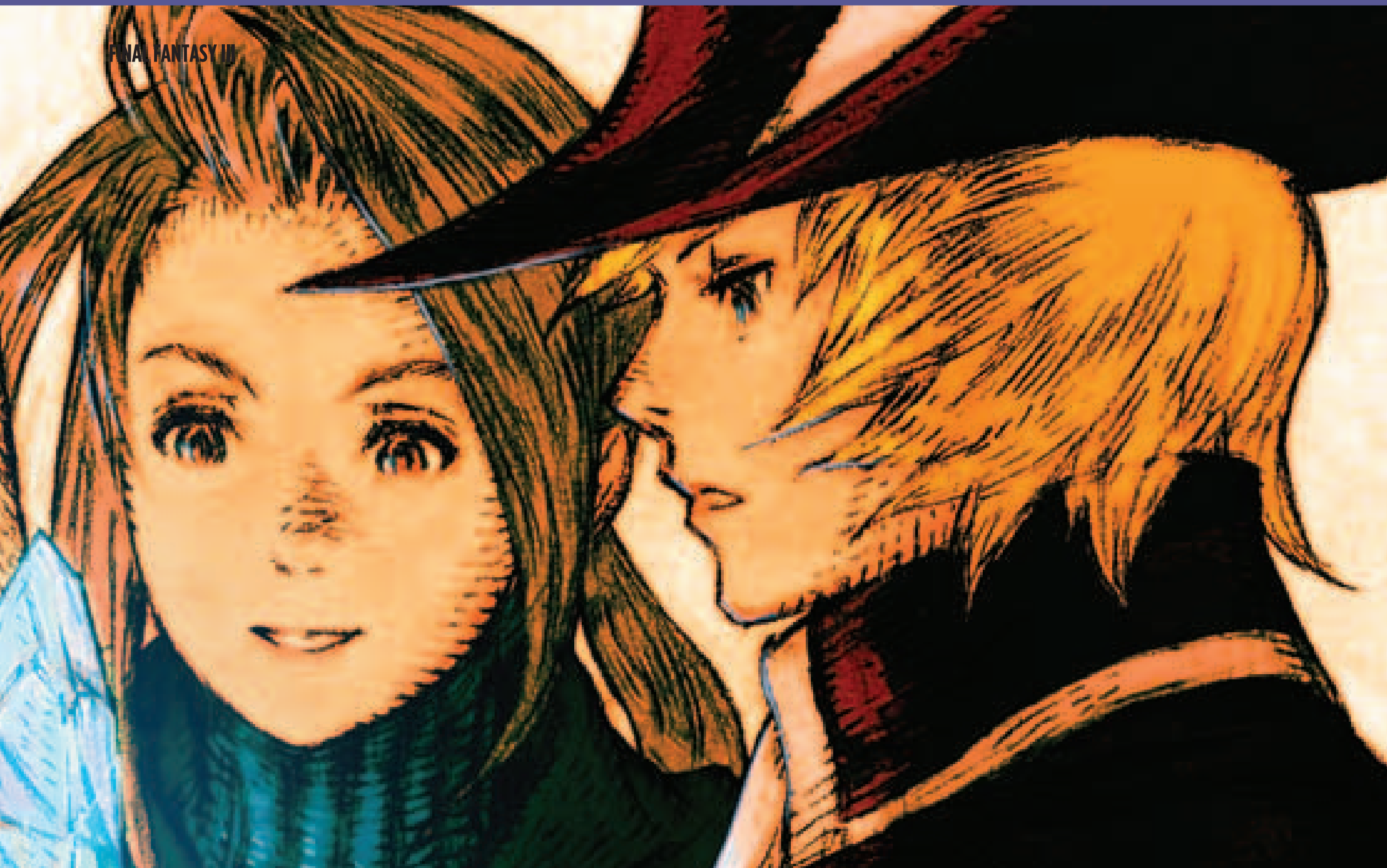
ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Сочная картинка; крайне дотошная передача всего, что было в оригинале.

МИНУСЫ
Архаичность – как сюжета, так и геймплея. Чрезмерная сложность, наплевательское отношение к игроку.

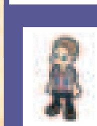
РЕЗЮМЕ
Игра 1990 года в красивой обертке. Отличное приобретение для любителей классики и интересующихся историей серии. Главное – не питайте иллюзий.

Двести месяцев – большой срок. За двести месяцев, разделяющих апрель 1990-го и ноябрь 2006-го, успело произойти много событий: развалился Советский Союз, погибла принцесса Диана, окончательно исчезли все дикие китайские тигры, сменилось три поколения консолей, мальчик Костя Говорун вырос и стал главредом журнала «Страна Игр», а Джордж Лукас отснял завершающую трилогию «Звездных войн», столь любимых в японской компании Square. И компания эта напрямую повинна в том, что появление англоязычной версии ее собственной же игры Final Fantasy III задержалось на эти самые двести месяцев.
Но всему вопреки англоязычный мир игре этой рад и сегодня. Пожалуй, тому причиной невероятный взлет популярности сериала, пришедшийся аккурат на эти шесть тысяч дней. Благодаря замечательным персонажам и сюжету седьмой части, а также зрелищности и доступности всех последующих, сериал приобрел миллионы поклонников по обе стороны океана. И поклонники склонны ждать и от прочих частей Final Fantasy той же радости и того же счастья. Дождались. Встречайте! Единственный в своем роде римейк «той самой» третьей части – с современной графикой и обещанными «улучшенными диалогами». Он виделся фанатам сладкой конфетой и самой что ни на есть «настоящей Final Fantasy». Оправдались ли ожидания всех этих оптимистов? Конечно же, нет.
Final Fantasy III для DS, безусловно, красива, но под броским фантиком кроется игра 1990 года, за двести месяцев успевшая изрядно зачерстветь. Ждать от нее откровений бессмысленно: тех, кто справится с нешуточной сложностью, ждет клишированный и в целом не представляющий интереса сюжет без каких-либо непредсказуемых поворотов. Посему, читатель,



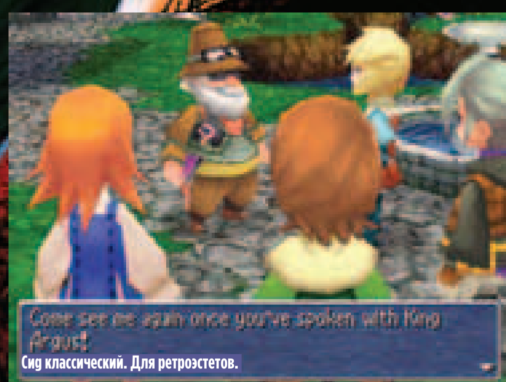
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** нет
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.loki-game.com

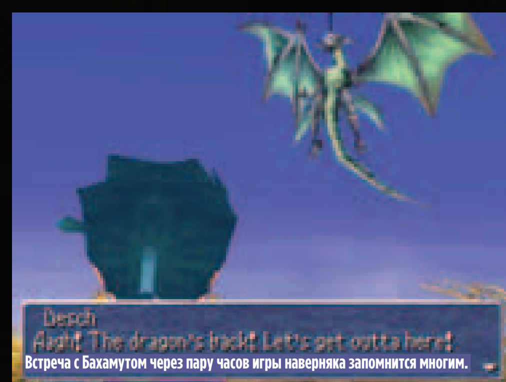


Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ХОРОШО



Сид классический. Для ретроэстетов.



Встреча с Бахамутом через пару часов игры наверняка запомнится многим.

ежели «настоящая FF» для тебя связана с закрученным сюжетом, а никак не с длинной чередой подземелий, одно сложнее другого, брось затею связываться с третьей частью «Финалки». Всем остальным же – будь то поклонники, желающие попробовать все части серии, или спецы-ретролюбы (а может, просто скучающие по ролевушкам обладатели Nintendo DS?) – посвящается данный обзор.

Начнем со вкусного. Да, графика. Эстетствующие владельцы блестящих многобиток, отворачивайтесь – нет здесь ни десятков тысяч полигонов на персонажа, ни прочих радостей. Но это не мешает героям выглядеть очень и очень неплохо и понастоящему… мило! Монстры и боссы также отлично смоделированы и анимированы. Декорации, правда, слишком уж погрязли в пикселях, но ежели не приближать к ним камеру, тоже держатся достойно. Камеру оную, впрочем, только приближать и можно – несмотря на полную трехмерность игры, угол обзора фиксирован – как в бою, так и «в миру». Это иногда удручает, но в целом позволяет FF III оставаться верной своим восьмибитным корням. И ведь остается – с поразительной дотошностью: карта мира, города, персонажи, сюжет, даже подземелья ровно те же самые, с теми же поворотами и секретными проходами. Ничего не пропало, ничего не выброшено за негодностью – все предстает перед нами в первозданном виде, за исключением графики, услады для глаз.

Впрочем, нет – есть и для ушей радость: мелодии Нобуо Уэмацу из оригинального саундтрека прошли значительную переработку и теперь звучат насыщенно и приятно; писк слабого синтезатора NES можно забыть, словно страшный сон. Звуковым эффектам, однако, комплиментов не достанется – их спартанский минимум, и ничем особенным они не выделяются.

Прежде чем говорить об основах игры – сюжете и геймплее – нужно упомянуть непосредственных предшественниц FFIII. Так, первая часть предлагала на выбор для четырех персонажей шесть классов, которые на протяжении игры менять было нельзя. Оные персонажи для разминки спасли первую попавшуюся принцессу Сару, а затем отправились за четырьмя магическими шарами, в которых покоилась судьба мира. Вторая же Final Fantasy имела уникальную систему развития персонажей в соответствии с их поступками в бою, а сценарий игры был насыщен и сильно напоминал «Звездные войны». В сюжетном плане FF II поистине была прорывом. Третья же стала возвращением к истокам, иными словами – шагом назад. И снова – четверо безликих искателей приключений и четыре кристалла, и система профессий (на сей раз сменных), и даже принцесса Сара – общего с первой частью очень уж много.

Сюжет Final Fantasy III выдержан в духе тех давних лет и являет


Школяры научились применять низкоуровневую черную магию. Но и это не спасает их от бесполезности.


Сменив класс, несколько сражений придется потратить на привыкание к новой должности.

Про обманутые ожидания, луковицы и Интернет

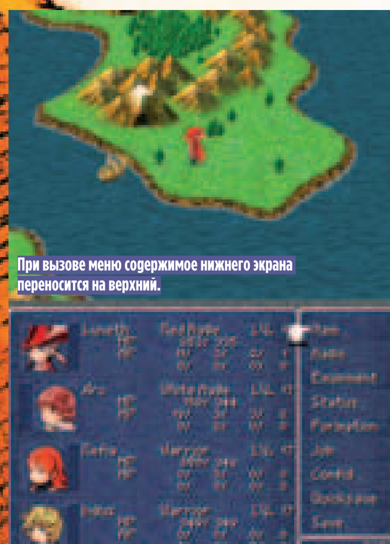
Когда мы узнали, что Final Fantasy III будет использовать онлайновый сервис Nintendo WFC, мы были полны надежд. Сражаться с командами других игроков, думали мы, что же еще может лечь в основу мультиплеера в Final Fantasy? Мы жестоко ошиблись. Весь онлайновый (да и просто локальный Wi-Fi) элемент FF III сводится к… обмену письмами. Ничего более бессмысленного и придумать нельзя. Переписываться через FF III, сидя в 10 метрах друг от друга? Увольте. А для обмена письмами через Сеть необходимо заранее обменяться friend-кодами, что само собой предполагает иные способы общения. Ну чем плох обычный e-mail? В довершение всего, набирать сообщения в FF III неудобно, сохранить их нельзя, и при каждом удобном случае они норовят потеряться. И при этом единственный способ сразиться с секретным боссом и открыть секретный класс (Onion Knight, первая профессия героев оригинальной FF III) помимо прочих условий требует переписки с семью (!) друзьями, владеющими FF III. Это делает долгожданную поддержку онлайна не просто бесполезной, а самой настоящей обузой.





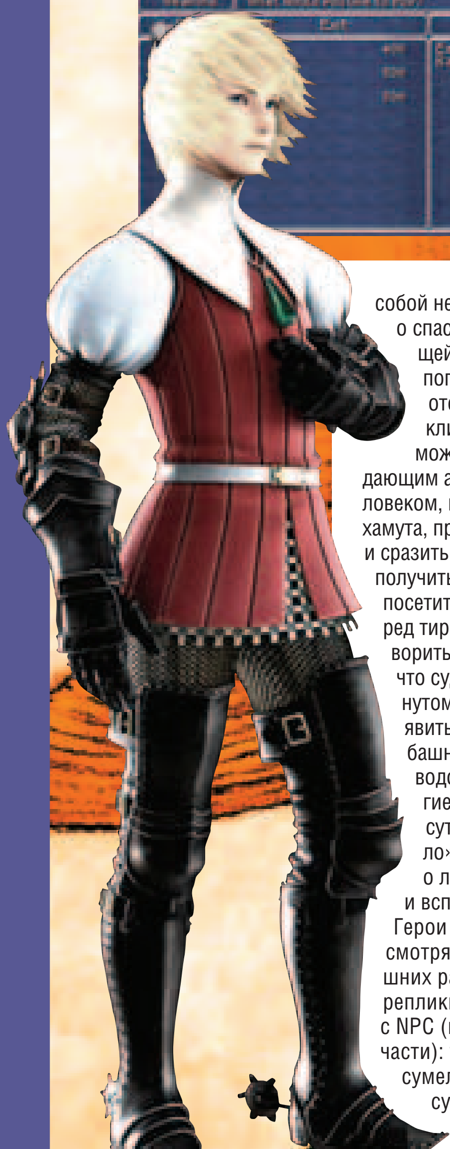
Спасти принцессу Сару! Если б джинна звали Гарланд, римейк третьей части немудрено было бы спутать с римейком первой.




При вызове меню содержимое нижнего экрана переносится на верхний.

СЕКРЕТ!

После того как получите ключ за победу над Голдором, вы обретете свободу передвижения. По сюжету, вам необходимо лететь в Саронию; чтобы попасть туда, нужно пролететь над большим замком на северо-западе карты. Не торопитесь пройти через горный перевал на севере восточного континента: любые попытки сунуться туда до финала игры сулят неминуемую гибель.



собой незатейливую историю о спасении мира от надвигающейся Тьмы, разбавленную попурри из натасканных отовсюду фэнтезийных клише. За какой-то час можно встретиться со страдающим амнезией молодым человеком, побывать в логове Бахамута, превратиться в лилипута и сразиться с гигантской крысой, получить у викингов корабль, посетить живущую в страхе перед тираном деревню и поговорить с провидцами, узнав, что судьба велит вышеупомянутому молодому человеку явиться в страшную черную башню близ таинственного водоворота. Причем многие ходы в сценарии присутствуют «лишь бы было» – ни о викингах, ни о лилипутах впоследствии и вспомнить не придется.

Герои оригинальной FFIII, несмотря на отсутствие внешних различий, имели-таки реплики и взаимоотношения с NPC (в отличие от первой части): так, один из них явно сумел очаровать принцессу Сару. Заслуга же римейка по части персонажей ограничивается разве что выдачей персонажам имен да дизайнов: количество диалогов в сравнении с оригиналом едва ли изменилось, а уж содержание и вовсе осталось тем же (зато в переводе). Так что вся индивидуальность «новых» героев сводится к одной-двум чертам характера, проявляющимся крайне редко и не играющим толком никакой роли. Да, Лунес храбр, Арк заботлив, но трусоват, Рефия чересчур эмоциональна, а Ингус серьезен и непоколебим. Но эти качества не имеют ни малейшего влияния на происходящее. Даже реплики героев в концовке игры совпадают с высказываниями одинаковых с лица болванчиков восьмибитной прародительницы!

После удручающих известий о персонажах и сюжете самое время разрушить и мечты о выдающемся геймплее. Да, он все тот же. Подземелье за подземельем, бесконечные рэндомные бои (новинка! теперь и с загрузками!), сложные боссы, нудная прокачка. Сражения пошаговые: во времена FFIII системы ATB еще не придумали.

Система классов позволяет создать такую команду, какую вам хочется видеть в каждом конкретном случае. Каждая профессия, помимо бонусов к соответствующим характеристикам персонажа, дарует и уникальную способность: призывать ли магических существ, воровать ли или узнавать слабости врагов. 23 класса, четыре персонажа – итого «279841 возможных комбинаций», как гласила реклама игры. На деле же большая часть этих комбинаций, по сути, идентична другим или же попросту бессмысленна. К слову, число комбинаций для Final Fantasy Tactics (где использовалась та же система, только в гораздо более развитом виде) являет собой 74-значное число – что ярче всего говорит о глубине системы классов «новинки». Обещанный баланс также под вопросом: ну кто возьмет на финальный бой школяра или черного мага?

К слову, о финале. Чтобы завершить игру, вам придется подняться на десятиэтажную башню, победить босса, затем одолеть еще четыре этажа, на каждом из которых вас будет ждать по одному клону этого босса и еще одному (вдвое более сильному) противнику, и только после оных полутора десятков этажей и девяти боссов можно сунуться к финальному громиле и надеяться – лишь надеяться! – на то, что он вас не испепелит сразу, ибо сохраниться на протяжении этой цепочки испытаний нельзя (всегда доступная возможность быстрого сохранения дает загрузиться лишь один раз). Бывают в игре и случаи, когда вся команда может в мгновение ока кануть в Лету – если вы, к примеру, сунетесь «не туда» (обратите внимание на врезку с подсказкой!). Подобные выходки игр не были редкостью в позапрошлом десятилетии, но современные игроки такого к себе отношения, скорее всего, не потерпят.

В общем, Final Fantasy III – не для слабых духом. Если вы захотите приобрести ее, будьте честны с собой: вы ввязываетесь не в легкую прогулку с аппетитным сюжетом, а в напряженный бой с игрой старой закалки, что появилась на японских прилавках целых двести месяцев назад. Да, с красивой графикой. СИ

Трудности перевода

Изначально Square не пожелала переводить FF V, поскольку американским фокус-группам (за исключением хардкорщиков, которым игра очень даже полюбилась) она показалась чрезмерно сложной. Сперва планировалось выпустить ее после FF VI (когда та соберет аудиторию побольше) под названием Final Fantasy Extreme – но, увы, не сложилось. Перевод версии для PS one также лицом не вышел: и диалоги бездушны, и имена перевраны. И хотя в Advance-версии имя главного героя так и осталось увечным (Bartz вместо оригинального Butz), прочие грешки подчистили, и переводчиков можно смело хвалить. Более того, нельзя не упомянуть о том, что в новых переводах встречаются великолепнейшие «пасхальные яйца». Так, например, описание навыка Finisher (доступной второму уровню добавленного класса Гладиатор) звучит так: «Powerful strike that whenever hits an enemy, attacks its weakpoint for massive damage!» Гигантский Вражеский Краб, превед!





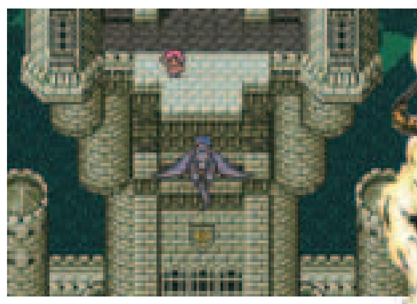


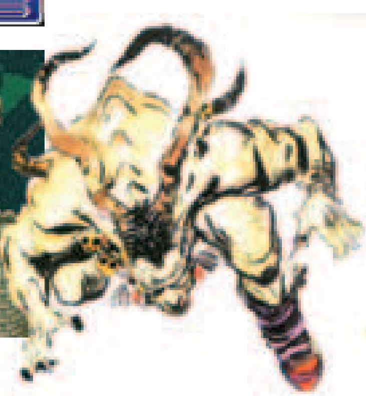






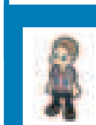






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://ffv.nintendo.com



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Диалоговые портреты придают персонажам столь необходимую индивидуальность.

2 Бестиарий – неотъемлемая часть почти всех переизданий классических FF.

ОТЛИЧНО

FINAL FANTASY V ADVANCE

ЧОКОБО И МУГЛЫ, ЗЛОДЕИ И КРИСТАЛЛЫ, ГЕРОИ И МОНСТРЫ!

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Отличные диалоги, глубокая боевая система, музыка Нобуо Уэмацу, подлинная классика в кармане.

МИНУСЫ
Слабый сюжет, слишком незаметные добавки. Антиквариат.

РЕЗЮМЕ
Если вы любите JRPG и до сих пор не свели знакомство с FF V, то лучшего повода просто не найти.

Final Fantasy V – еще одна из тех «финалок», что не добрались до англоговорящих стран в свое время. Правда, в отличие от третьей части, ждать пришлось не 16 лет, а каких-то семь: в 1999 году англоязычная Final Fantasy V появилась в сборнике Final Fantasy Anthology для PS one. Еще семь лет – и бывшая высокотехнологичная игра для домашних консолей прописалась на слабейшей из карманных.

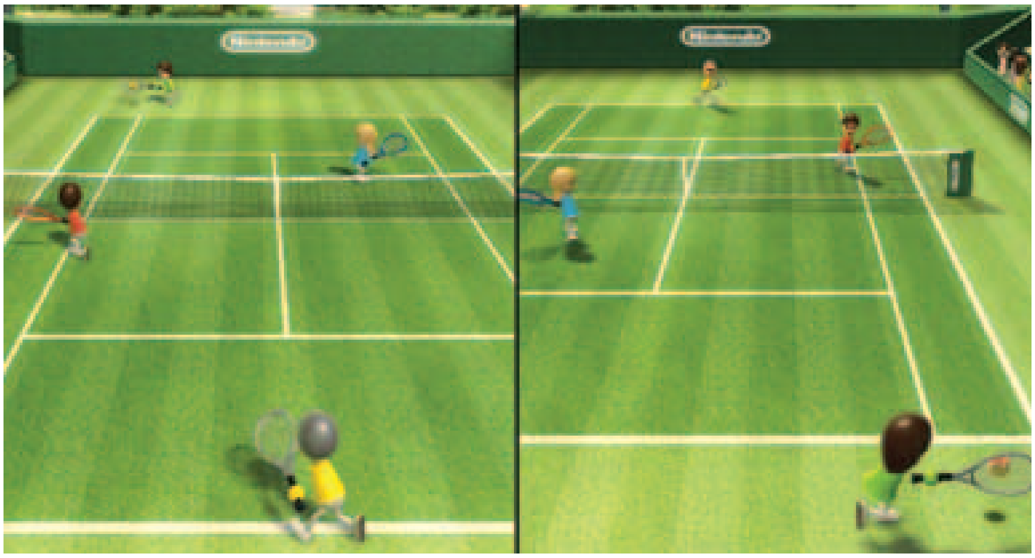
По сравнению с четвертой частью пятая хороша решительно всем. Диалоги остроумны и искрятся юмором; графика куда опрятнее; музыка Нобуо Уэмацу по-прежнему великолепна (чего стоит одна только Clash on the Big Bridge!); в действиях персонажей начала прослеживаться логика; сюжет избавился от вопиющих нестыковок; режим ATB уже доведен до ума, а организация классов выросла из пеленок. Играть, наконец, стало приятно. Final Fantasy V – та вершина, на которой закрепился сериал до прихода «великих» – шестой, а затем и седьмой частей. Сюжет все еще слаб (опять четыре героя спасают четыре кристалла и сражаются со вселенским злом), но подача и количество всевозможных подробностей оставляет позади всех FF-предшественниц. А уж персонажи в отлично написанных диалогах просто-таки оживают. Несмотря на графический примитивизм сюжетных сценок, FF V удается хорошо подать и веселые моменты, и драматические сцены – и пробудить у игрока интерес к пусть не лучшей, но Истории.

Как и в сюжете, в боевой системе FF V сохранилась преемственность третьей части – иными словами, снова у ваших подопечных по два с лишним десятка профессий на выбор. Развитие же боевки заключается в обретении персонажами новых навыков в рамках используемых ими профессий и последующей «свободной» их экипировке. Так, если герой достиг второго уровня в качестве белого мага, то, сменив профессию на, к примеру, охотника, он сможет, экипировав соответствующее умение, использовать белую магию второго уровня. И ведь ничто не помешает переключиться на любую другую профессию, из которой применять уже охотничьи умения. По сути, каждому персонажу доступны способности двух классов сразу – и от вашего выбора карьеры героя напрямую зависит успех в сражениях. Final Fantasy V – игра не из легких, но и особенно сложной ее тоже не назвать.

Бои за счет доработки ATB-системы весьма динамичны – под стать всей игре, которая по сравнению с той же FF III для DS просто-таки «летает». Да, геймплей в портированной FFV заметно лучше, нежели в переделанной FF III (оно и понятно). А дополнения в виде четырех новых профессий, нового подземелья и всякой мелочовки вроде «бестиария» неплохо подстегивают интерес. Final Fantasy V Advance – лучшая реинкарнация классической RPG от Square, и вполне заслуживает оценки «отлично». СИ

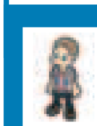
Тренировки и фитнес

В заголовок вынесены названия двух режимов Wii Sports, о которых нельзя не упомянуть. Тренировки, к примеру, во многих играх лучше основного режима! Сбивать вычурные комбинации кеглей в боулинге, дубасить грушу в боксе и проверять точность своих ударов в гольфе весьма и весьма занятно. Что же до режима «фитнес», то он сродни Brain Training – в том, что по суммарным результатам испытаний в каждом виде спорта игра определит ваш «спортивный возраст», который, само собой, рекомендуется понижать путем ежедневных тренировок. Которые, безо всяких шуток, помогают сбросить вес. Теперь и видеоигры стали частью активного образа жизни!

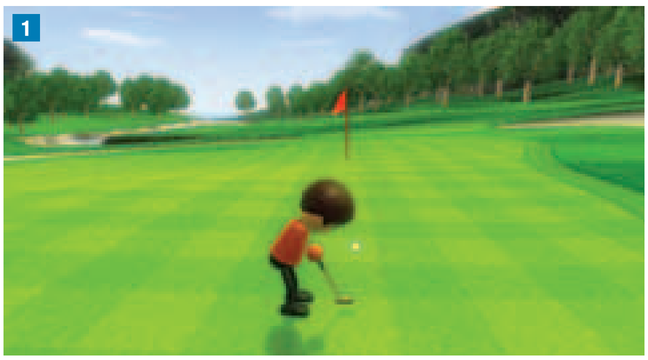


ИНФОРМАЦИЯ

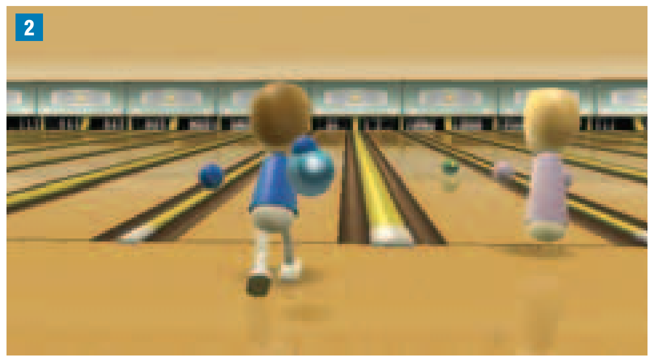
- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo Wii
- **ЖАНР:** special.mini-games
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «ND Видеоигры»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** http://wii.nintendo.ru/software/wiisports



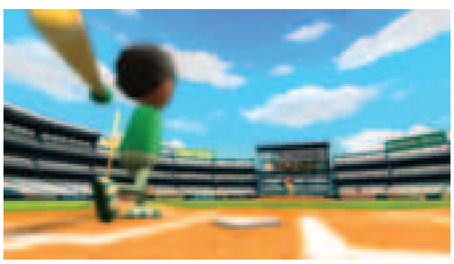
Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

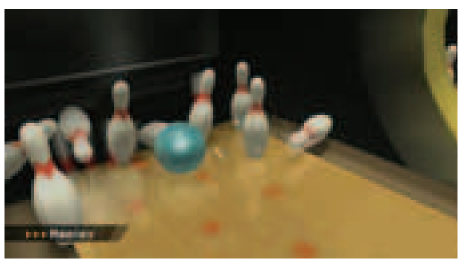


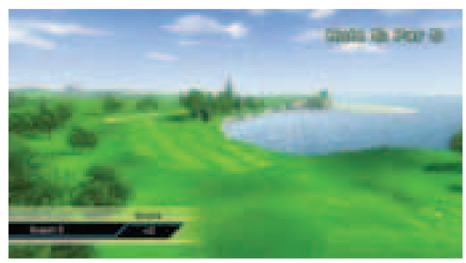
1 Ай-ай! Кто-то не учитывает наклон поверхности. На грине – непростительная ошибка!



2 Отпустив шар при размахе, можно бросить его назад и распугать наблюдающих за игрой Mii.







ХОРОШО

WII SPORTS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

СПОРТ, ДОСТУПНЫЙ ДАЖЕ ДОМОХОЗЯЙКАМ, НО ПРИ ЭТОМ ИНТЕРЕСНЫЙ И ХАРДКОРНЫМ ГЕЙМЕРАМ, ОБЫЧНО СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ НЕ ЖАЛУЮЩИМ? ДА!

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Простота и доступность. Повсеместное использование Mii. Не стоит ни гроша.

МИНУСЫ
Недостаточно глубины. Внимания достойна от силы половина сборника.

РЕЗЮМЕ
Не самая лучшая демонстрация возможностей пульта (с этим лучше справилась Wii Play), но вместе с тем вполне неплохая добавка к самой консоли.

На диске с Wii Sports вас ждет пятерка спортивных игр, предельно упрощенных, дабы подходить как можно более широкой аудитории. В них используются Mii – персонажи, создаваемые вами в Mii Channel, – так что вместо набивших оскомину суперзвезд в Wii Sports вам выдастся управлять мультяшными отображениями вас же самих. Расскажем про каждую из составляющих Wii Sports по порядку.

Теннис Первая игра сборника получилась весьма приличной. Теннис – забава, понятная и доступная каждому. Особенно с учетом того, что здесь игроку не нужно даже персонажей двигать – лишь отбивать мяч, то есть, просто махнуть пультом в нужный момент. Само собой, можно и хитрые крученые мячи запускать на поле соперников – все зависит от того, как вы повернете «ракетку» при ударе. Простота и незамысловатость, и при этом достаточное разнообразие ударов делают теннис интересным как для одиночной игры, так и для компании до четырех человек.

Бейсбол Бесконечно далекая от русского человека буржуинская придумка, вдобавок ко всему еще и упрощенная донельзя. Играют двое: один швыряет мяч, второй отбивает, стараясь запульнуть его куда подальше. Этим весь геймплей и ограничивается.

Боулинг Зажимаем кнопку на пульте, размахиваемся, отпускаем кнопку – швыряем шар. Свое расположение и направление броска определяем при этом заранее. Неоднократно повторяем, считаем очки. Можно с уверенностью сказать, что боулинг был достаточно правдоподобно адаптирован под видеоигровой формат (и не пострадал от этого, как тот же бейсбол), но разнообразия ему все же сильно недостает, да и дожидаться своего хода при многопользовательской игре совсем уныло – в общем, все как в жизни.

Гольф Такая же участь постигла и гольф, в мультиплеере позволяющий, как и боулинг, участвовать четверым виртуальным спортсменам: слишком медленно, слишком много ожидания. Для одиночной игры, тем не менее, гольф подходит как нельзя лучше, благо, в отличие от одинаковых дорожек боулинга, предлагает нам целых девять живописных полей с возрастающим уровнем сложности. Пульт здесь превращается в клюшку, и от силы вашего размаха зависит дальность полета. Хороший выбор для неспешной игры холодным зимним вечером.

Бокс Единственная игра сборника, использующая дополняющий пульт нунчак. Зачем? Да чтобы отслеживать движения обеих ваших рук, товарищ боксер! Блокируетесь? Уклоняетесь от удара? Бьете соперника поверх руки прямо в глаз? Делайте все так же, как делали бы в реальной жизни… и надейтесь, что игра вас поймет. Увы, но отслеживание движений в боксе оставляет желать лучшего, и не исключено, что вас победит человек, просто беспорядочно машущий руками перед телевизором. Wii Sports не назовешь тем диском, ради которого стоит купить консоль (впрочем, для коллеги Сприггана – все почему-то наоборот), но вместе с тем в предлагаемом наборе мини-игр наверняка найдется та, что придется по вкусу. Право слово, здешний теннис должен попробовать каждый! СИ



W.E.L.L.
ONLINE
crane (Calvin, 16 лет)
Раса: арраун
Пол: отсутствует
Организация: наемные убийцы
Действие: покушение на мэра г. Лагранд во время его речи перед избирателями. Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.
guardo (Аня, 21 год)
Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: охранная
Действие: защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.
velis (Сергей, 31 год)
Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: мэрия
Действие: ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.
www.wellonline.com
реклама
© SIBILANT INTERACTIVE









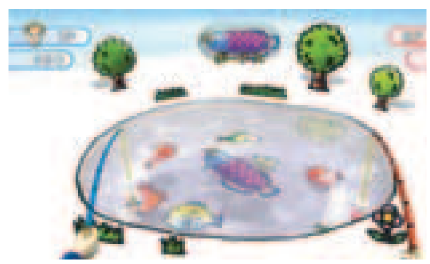
1 Чем дольше играете в настольный теннис, тем больше Mii приходит посмотреть на состязание.

2 Познакомьтесь, самый реалистичный симулятор бильярда в мире.

3 Порой найти двух близнецов бывает очень непросто.







WII PLAY

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
- ЖАНР: special.mini-games
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ОНЛАЙН: http://wii.nintendo.ru

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ЗА БЕСЦЕНОК УЗНАТЬ, НА ЧТО СПОСОБЕН WII-ПУЛЬТ.

Ни для кого не секрет, что Wii Play распространяется только в комплекте с пультом. Сама игра даже позиционируется лишь как наглядная инструкция, призванная помочь людям понять, как обращаться с чудо-контроллером. И стоит ее всего ничего: если в Европе разница между ценой на пульт и ценой на Wii Play (с тем же пультом в комплекте) составляла 10 евро, то у нас и того меньше: к примеру, «Озон» продает пульты по 1800 р., а Wii Play – по 1950. Настоящая лицензионная игра за полторы сотни деревяшек, товарищи!

И не просто игра, а целый сборник из девяти штук! Резонно предположить, что при таком количестве хотя бы несколько из них окажутся по-настоящему интересными – и такое предположение верно. Еще одна хорошая новость – во всех девяти обязательно возможен мультиплеер на двоих, более чем уместный ввиду того, что у купившего Wii Play пультов теперь уже просто навалом.

В то время как Wii Sports в основном использовала способность контроллера отслеживать свои перемещения в пространстве, Wii Play преимущественно демонстрирует его способности в качестве лазерной указки. Таким образом, два диска из джентльменского набора революционной приставки Nintendo прекрасно друг друга дополняют. Итак, что же мы купили за 150 рублей?

Shooting Range Duck Hunt! Ну, почти – уток тут все же маловато. А так – да, самый настоящий тир. Стреляем по мишеням, тарелочкам и НЛО: пришельцы вознамерились украсть несчастных Mii. Утки все-таки иной раз пролетают, а вот ехидной собаки, увы, нет.

Find Mii Как понятно из названия, в этой мини-игре нам предстоит находить нужных Mii. Самое распространенное задание: отыскать одинаковые лица среди множества разных. Естественно, если вы создадите множество собственных (и разных!) Mii, вам будет куда легче. В конце концов, разве вы не разглядите в толпе себя самого или любимую девушку?

Table Tennis Предвосхищая вопрос: нет, он совсем не копирует теннис из Wii Sports. Если там важно было вовремя (и правильно!) отбивать мяч, а перемещение не играло роли, то тут весь геймплей заключается в верном перемещении ракетки, от которой мячик четко отскакивает сам. Играть в пинг-понг можно бесконечно, но монотонность происходящего постепенно утомляет.

Pose Mii В падающих кружочках под разным углом наклона нарисованы фигурки в одной из трех поз. Данная мини-игра предназначена для демонстрации одновременного использования кнопок на пульте (смена позы) и лазерной указки (поворот фигурки и ее перемещение). Ввиду очевидной надуманности эта мини-игра вряд ли кого-либо всерьез увлечет.

Laser Hockey Все любят аэрохоккей! Признайтесь – это ведь действительно увлекательно. Простым





Медаль за сноровку

При одиночном прохождении, дабы увлечь игрока тренировками, Wii Play выдает медали за достижения в мини-играх. Как и в Big Brain Academy, медали бывают четырех типов: бронзовые, серебряные, золотые и платиновые. Чтоб вы знали, к чему стремиться, вот что нужно в каждой из мини-игр для получения платиновой медали:

Shooting Range – 600 очков
Find Mii – 80 очков
Table Tennis – 200 очков
Pose Mii – 1000 очков
Laser Hockey – 16 очков + победа
Billiards – 60 очков
Fishing – 2600 очков
Charge! – 320 очков
Tanks! – 160 очков (для этого необходимо после прохождения 20 миссий на золотую медаль начать игру заново: в ней, на самом-то деле, 100 уровней)

4





5





4 В мишень, на которой нарисована ваша же физиономiiя, стрелять, само собой, не надо.

5 Еще секунда – и счет сравняется!

мановением руки подтолкнуть шайбу, наблюдать за тем, как она рикошетом влетает в «ворота» противника… Да, этим же мы будем промышлять и в «лазерном хоккее», единственное отличие которого от привычного нам – в том, что бита управляется лазерной указкой. Для двоих – великолепное времяпрепровождение.
Billiards Самый настоящий бильярд, с продуманной физикой и пультом, заменяющим кий. Для двоих – 9 Ball по всем правилам, для одного – те же 9 шаров нужно закатить в лузы за меньшее число ударов. Играется настолько удобно, приятно и правдоподобно, что любой любитель бильярда, сроду геймпада в руках не державший, тут же разделает вас под орех. Право, движок этой мини-игры можно использовать без каких-либо изменений в полноценной бильярдной игре – досыпать побольше режимов да испытаний – и все, дело в шляпе!
Fishing После филигранного бильярда – слишком примитивно и плоско, под стать визуальной стилистике. При помощи пульта-удочки возим наживку в пруду с рыбой из стороны в сторону; если клюнула – тянем вверх. Жаль, что слишком уж многое зависит от удачи – хотя, с другой стороны, то же самое ведь и в настоящей рыбалке!
Charge! Гоночная мини-игра, призванная продемонстрировать точность датчиков пульта: здесь его нужно держать горизонтально, наклоняя вперед для ускорения и вбок для поворотов. Цель – сбить как можно больше дорожных чучел. Победитель определяется по очкам.
Tanks! Тех, кто уж было затаили дыхание, надеясь на римейк Battle City, расстрою: не то. Здешние «Танчики» отличаются от восьмибитных еще сильнее, чем «Тир» от «Уток» – уже хотя бы отсутствием «орла», гвоздя программы в геймплее Battle City. Гораздо больше Tanks! напоминает Combat, классическую игру для Atari 2600 – тут даже есть рикошетящие снаряды. Игровой процесс сводится к истреблению многочисленных и хорошо вооруженных вражеских танков – брать их стоит хитростью и во многом надеяться на все те же рикошеты. Два десятка уровней с нарастающей сложностью ждут как одиноких вояк, так и партнеров: в последнем случае победителем объявляется перебивший наибольшее число супостатов. Управление тут чуть более сложное, чем в остальных мини-играх: курок для стрельбы, кнопка «A» для закладывания мины; крестовина или аналог на нунчаке управляет передвижением танка.
Вместо резюме: в Wii Play интересно играть. Пусть ей не хватает глубины и продолжительности, зато дозу веселья можно получить от доброй половины здешних мини-игр, причем как в одиночку, так и дуэтом. Wii Play удалось не только продемонстрировать разнообразие применений пульта, но и стать приятным способом времяпрепровождения. И все это за сущий бесценок. СИ

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Крайне низкая цена. Отличная демонстрация возможностей пульта. Качественный мультиплеер.

МИНУСЫ
Это только сборник из девяти мини-игр, лишь половина которых действительно заслуживает внимания.

РЕЗЮМЕ
Для любого человека, намеревающегося приобрести второй пульт, Wii Play – лучший выбор.

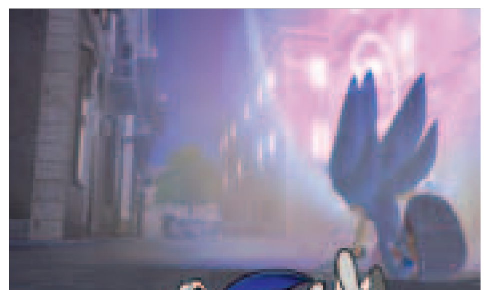



1

ПЛОХО

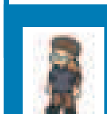

2





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
ОНЛАЙН: http://sonichedgehog.sega-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

SONIC THE HEDGEHOG



ЮБИЛЕЙ НЕ ЗАДАЛСЯ – ЕДЫ БЫЛО МАЛО, И ВСЕ ГОСТИ НАПИЛИСЬ.

Новая Sonic the Hedgehog для платформ следующего поколения? Кто ж откажется от такого подарка! Тем более что последние игры от Sega про синего ёжика далеко не всегда радовали преданных поклонников. Но то было раньше, а теперь… а что, собственно говоря, теперь? Да, в общем-то, ничего особенного. Нас жестоко обманули, всучив под видом классики безобразное чудовище, узнать в котором старого-доброго Соника порою просто невозможно.

Слишком много ежиков

Юбилей – это, в первую очередь, много-много гостей, и разработчики постарались затащить в Sonic the Hedgehog чуть ли не каждого персонажа, хоть разок да мелькнувшего в сериале. Приглашения получили: сам Соник, теперь уже непременный Шэдоу (любви Sonic Team к данному персонажу вообще трудно найти разумное объяснение), новобранец Сильвер, а также Наклз, Эми, Майлз, Руж, котяра Блэйз и робот E-123 Omega. Разумеется, без Доктора Эггмана-Роботника тоже не обошлось – усатый толстяк до поры до времени исполняет роль главного злодея и с удовольствием подстраивает всем пакости.

Все вышеперечисленные, за исключением Эггмана, рано или поздно окажутся в вашем полном распоряжении. А это значит, что любой, кто захотел пройти Sonic the Hedgehog до конца, должен освоить, как минимум, три разные модели управления, не считая различных их «версий». Однако вот беда – количество в данном случае никак не переходит в качество. И если сам Соник и во многом повторяющий его Шэдоу еще более-менее вменяемы, то попытка взять под крыло остальных легко может закончиться нервным срывом. Дело даже не столько в управлении как таковом (хотя его не помешало бы сделать более чутким), сколько в том, как оно взаимодействует с камерой. Наглядный пример – Сильвер. Ёж-альбинос подкован в телекинезе и разделывается с противниками, швыряясь в них всем, что под руку попадется. Отлично! Берем первый подвернувшийся ящик и пытаемся прицелиться. Не выходит? А вы попробуйте еще раз! Врагов не видно и камеру сильно качает? Все равно пробуйте – пока не попадете хоть в кого-нибудь этим треклятым ящиком. Да чёрт с ним, с Сильвером! Ведь есть еще Наклз и Руж, которые умеют карабкаться по отвесным стенам (надо видеть, что при этом вытворяет камера!), есть, в конце концов, Майлз – он мало того что летает, совершенно произвольно меняя высоту, а иногда и траекторию, так еще и пытается прицельно бросать бомбы. Стоит ли говорить, что словцо «прицельно» тут лишь для красоты? Бросить – бросим, а уж попали или нет – это как получится.



3

Кто кого

Конечно, в Sonic the Hedgehog не обошлось без многопользовательского режима. Правда, несмотря на богатство выбора героев, играть друг с другом можно только вдвоем. И только в двух режимах. Вариант первый – так называемый Tag Mode, подобие Cooperative-режима для Соника, Сильвера и Шэдоу. Соответственно, два игрока должны пройти заданный набор уровней, побеждая врагов и завоевывая Изумруды Хаоса, имея один запас жизней на двоих. Вариант номер два носит угрожающее название Battle Mode. Тут герои уже противостоят один другому, выполняя различные задания. Успешное их выполнение поощряется медалями, а победит тот, кто сумел добыть больше золотых медалей. Между прочим, пока Sonic the Hedgehog находилась в разработке, авторы проекта обещали включить еще несколько мини-игр, в том числе и такие, где можно участвовать вчетвером. К сожалению, ко дню премьеры об этих обещаниях начисто забыли – будто никто ничего такого никогда и не говорил. Впрочем, наличие сетевых сервисов еще дает Sonic Team шанс исправиться и сдержать слово. Обновление выпустить, например.



4







5



1 Прыжки на пружинах теперь похожи на игру в русскую рулетку – попал, не попал…

2 Это не случайный кадр – камера действительно нередко зависает перед Соником или его товарищами, полностью лишая вас обзора.

3 Касатки уже, кажется, стали постоянными гостями в играх про Соника.

4 Пиротехника – выше всяких похвал. Жаль, опять нельзя ничего толком разглядеть.

5 Стиляге Сильверу помогает Блэйз, дебютировавшая в куда более удачной Sonic Rush на DS.

Странный (это еще мягко говоря) дизайн уровней – отдельная тема. О чем думали те, кто отвечал за планирование миров в нынешней Sonic the Hedgehog, вероятно, навсегда останется тайной, но результат их работы уже сам по себе заставит многих как можно быстрее отправить последнее творение Sonic Team на самую дальнюю полку. Платформы, знаменитые красные пружины, трамплины, желоба для скоростных спусков – всё это нагромоздили самым невероятным образом, и разобраться, где что находится, подчас просто невозможно. Действовать то и дело приходится вслепую, надеясь исключительно на удачу. Повезло – вылетая с трамплина попадем на нужную платформу. Не повезло – отправимся изучать дно ближайшей пропасти. И учтите, сохраняться на уровнях нельзя (хотя привычные чекпойнты, слава богу, на месте), функция Save Game работает только в городе. Кстати о нем, о городе. Он, конечно, уже мозолил нам глаза и в других «Мониках». И все же была призрачная надежда, что уж в новой-то игре ненавистные городские этапы-придатки отправят на покой. Ничуть не бывало! Навещать мегаполис теперь приходится еще чаще, чем раньше, а к общению с NPC добавилась необходимость отовариваться в окрестных магазинах. И ведь если не купишь нужный предмет, игра ни за что не пропустит дальше.

И о хорошем

Вероятно, на Sonic the Hedgehog можно было бы и вовсе поставить крест, не будь игра так красива. Чего не отнять, того не отнять, в Sonic Team неплохо освоили железо нового поколения, и (вот ведь ирония судьбы!) самый неудачный «Соник» оказался и самым же красивым. Уровни огромны и разнообразны, декорации впечатляют вниманием к мелочам, очень здорово смотрятся спецэффекты. А уж схватки с боссами (особенно финальное побоище) совершенно точно не оставят равнодушным стороннего зрителя. Достойно держатся и сюжетные ролики – на них явно не пожалели ни денег, ни времени. Отдельные сцены так и вовсе не стыдно даже в офисе Square Enix показать. Вот только так ли уж нужен Сонику слезливо-пафосный сюжет?

Праздник не удался

Если уж начистоту, Sega не впервые столь грубо разочаровывает собственных поклонников. И все же рискнем утверждать, что в череде творческих неудач последних лет нынешняя Sonic the Hedgehog по праву претендует на звание самого громкого провала. Имея на руках проверенную годами формулу успеха, авторы умудрились почти все испортить либо недоделать. И вместо роскошного праздничного торта со взбитыми сливками юбиляр получил кособокое нечто из обойной муки и маргарина. Кушать можно, но только с голоду. СИ

ВЕРДИКТ 4.5

ПЛЮСЫ

Симпатичная графика, новый герой, зрелищные сражения с боссами.

МИНУСЫ

Неотзывчивое управление, неуправляемая камера, кошмарный дизайн уровней, высосанный из пальца сюжет, необходимость общаться с NPC и покупать новые приемы в магазинах.

РЕЗЮМЕ

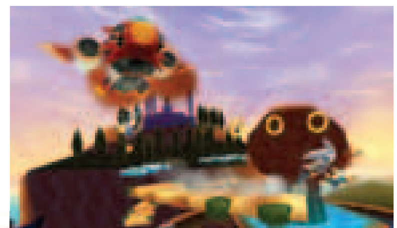
То ли поддевка, то ли Sonic Team сильно поторопилась выпустить игру. Самый неудачный Sonic the Hedgehog за все время существования сериала.



Согласно сюжету, зловредный Эггман всерьез увлекся фотографией. И с помощью специальной фотокамеры мигом превратил многих друзей Соника в... карты. Собственно, карты и служат главной наградой в Sonic Rivals – они не только нужны по сюжету, но и открывают доступ к некоторым секретам игры, в том числе дополнительным костюмам персонажей.









1 Скоростной спуск похож на лотерею – никогда не знаешь наперед, где и как он закончится.

2 Второй босс постоянно летает и бомбит вас почем зря. Что, конечно же, ни в коем случае не должно смутить настоящих героев.

3 Босс номер три летать не умеет, но куда напористей своего пернатого коллеги.

4 Оторваться от соперника в Sonic Rivals удается редко – конкурент буквально дышит в затылок.

5 Лучшая месть – одним ударом лишить врага и лидерства в забеге, и изрядной доли драгоценных колец.

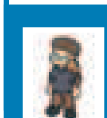
ХОРОШО

SONIC RIVALS

КАНАДСКАЯ СТУДИЯ ДОКАЗАЛА: В ЕЖИКАХ ЕВРОПЕЙЦЫ УЖЕ СМЫСЛЯТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВЫДОХШАЯСЯ SONIC TEAM.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.platform /racing.on-foot
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Backbone Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОНЛАЙН: http://www.sega.com/gamesite/sonicrivals



Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Карьера Соника в последнее время катится под откос – чем дальше, тем хуже обстоят дела у некогда сверхпопулярного персонажа. Попытки Sega примирить синего ежа с современностью обернулись целой чередой сомнительных проектов, последний из которых, «блокбастерный» Sonic the Hedgehog для платформ нового поколения, едва не похоронил популярного героя. Впрочем, в Sega по-прежнему надеются исправить положение. Совсем скоро должна увидеть свет многообещающая Sonic and the Secret Rings для Nintendo Wii. А пока этого не произошло, предлагаем вам обратить внимание на несколько менее амбициозную Sonic Rivals для PSP. Кто знает, вдруг именно эта игра вернет вам веру в ёжиков?

Не Шумахер...

Идея затолкать в одну упряжку платформер и гонку (предмет данного обзора преподносится именно как смесь этих жанров), мягко говоря, не оригинальна – достаточно вспомнить, скажем, Sonic R от самой Sega. Тем не менее, Sonic Rivals не выглядит калькой с него – вероятно, благодаря тому, что в этой игре «платформенная» составляющая оттеснила «гоночную» на второй план. Да, постоянно приходится помнить о сопернике – его лидерство на финише не позволит вам продвинуться дальше. И при случае, конечно, стоит воспользоваться одним из всевозможных грязных приемчиков, вроде меткого пинка в спину или бодрящего электрического разряда. Но как ни крути, с 16-битными предшественницами у Sonic Rivals куда больше общего, чем с уже упомянутой Sonic R или более свежими Sonic Heroes.

Хотя игра трехмерна технически, на практике действие развивается в двух измерениях. Соник и его конкуренты могут перемещаться только вправо и влево (в отдельных случаях вперед и назад), будучи привязанными к невидимым рельсам. Трюк старый, не раз опробованный еще во времена Saturn и PS one, и, в общем-то, вполне имеющий право на жизнь – особенно если разработчикам удалось восполнить отсутствие привычной уже свободы передвижения удачным дизайном уровней, бодрым игровым процессом и какими-нибудь занимательными бонусами. Получилось ли это у создателей Sonic Rivals? И да, и нет.

С динамикой полный порядок. Иногда, пожалуй, все шустро даже через край. Соник и его противник (в забеге принимают участие только два персонажа) мчатся с огромной скоростью не разбирая дороги, а ваша задача – не теряя набранного темпа преодолевать многочисленные препятствия, которыми под завязку напичканы уровни-трассы. Опасность представляют механические творения доктора Эггмана, ловушки, пропасти, шипы и тому подобная архаика. Увы, далеко не все из них удается приметить заранее, а потому прохожде-



3

Хотя Соник, несомненно, остается главным героем Sonic Rivals, ему приходится делиться славой с другими завсегдатаями сериала. Это, в первую очередь, ехидна Наклз, весь из себя гламурно-загадочный Шэдоу и новичок сериала телекинетик Сильвер. Кроме того, наиболее старательные со временем смогут открыть и секретного персонажа – Железного Соника. Однако разнообразие персонажей не ведет к разнообразию игрового процесса. В отличие от той же Sonic Adventure, где герои обладали индивидуальными способностями (кто-то умел летать, кто-то – лазать по стенам), участники Sonic Rivals равны друг перед другом, и за кого играть – дело личных пристрастий. Кстати, уровни для всех персонажей тоже одинаковые, никаких эксклюзивных секретов и бонусов разработчики опять-таки не предусмотрели. Остается надеяться, что в будущем Backbone дадут возможность поработать с Соником еще раз, и тогда канадцы исправят допущенные промахи: не в пример Sonic Team, эта команда, похоже, отнюдь не безнадежна.

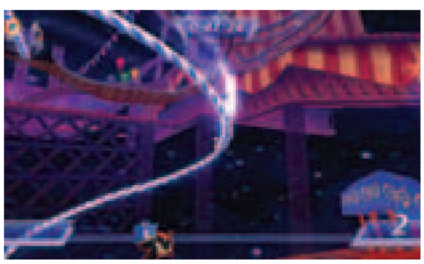


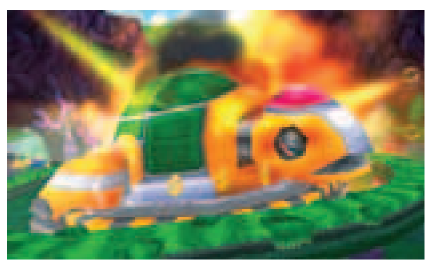
4



5







Как ни крути, с 16-битными предшественницами у Sonic Rivals куда больше общего, чем с Sonic R или Sonic Heroes.

ние многих этапов-трасс зависит не столько от вашей ловкости, сколько от везения и памяти. Свезло – и очередная пружина перебросит вашего подопечного через пропасть. Неудачника же вынудят возобновить гонку с последнего чекпойнта. Справедливости ради отметим, что подобные ситуации в Sonic Rivals встречаются куда реже, чем в недавней Sonic the Hedgehog. Но они есть, и умолчать о них – все равно что соврать.

Не дремлют и соперники – гонщикам позволено драться и даже пользоваться различным оружием, тут и там попадающимся на пути. Разумеется, вы не обязаны терпеливо сносить побои и сеансы электрошока. Но достаточно ли быстрая у вас реакция, чтобы вовремя отреагировать на неприятельский выпад? Хорошо хоть, что, пропустив удар, персонаж обычно теряет не все кольца сразу, а «по частям» – послабление, не слишком важное для стандартных этапов, но полезное в битвах с боссами.

Жаль, но уровней не так уж много. Щедрости разработчиков хватило на 6 миров, в каждом из которых всего два уровня и одна арена для поединка с Эггманом. Так, любой этап при определенной сноровке проходится за несколько минут, да и на боссов немногим больше, в сумме получается скудновато. Ветераны одолеют Story-режим часа за три, даже если не станут пропускать сюжетные сцены. Что останется после? Режимы Challenge и Cup Circuit, для которых, к сожалению, никто не стал выдумывать новых трасс, – бегаем по старым, с той лишь разницей, что не нужно больше тратить время на бессмысленную болтовню героев. Наконец, есть и многопользовательский режим, но и он едва ли займет вас надолго. Хотя на первых порах ежиные гонки вдвоем увлекают, что есть то есть. Жаль, недостает разнообразия.

...но не безнадежен

Как видите, игра на сей раз у Sega получилась довольно неоднозначная. Уж точно не провал, но и не шедевр, на который, возможно, рассчитывали преданные поклонники синего ежа. Есть смутное подозрение, что разработчикам не хватило либо времени, либо денег расставить все по своим местам. Однако даже в нынешнем виде Sonic Rivals умеет понравиться – бешеной скоростью, яркой картинкой и, конечно же, все еще любимыми персонажами. Быть может, Соник со товарищи все же заслужили еще один шанс? СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
В меру сдобренный новшествами хорошо знакомый поклонникам игровой процесс, до поры до времени увлекательный мультиплеер, достойная графика.

МИНУСЫ
Одинаковые миры для всех персонажей и всех игровых режимов, неудачный дизайн некоторых уровней, всего два участника гонки.

РЕЗЮМЕ
Очень неплохая игра про Соника. После невнятной Sonic the Hedgehog – почти отпущение грехов для Sega.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

ЕВРОПА III

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Europa Universalis 3
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.turn-based.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,2 ГГц, 1024 RAM, 128 Мбайт.
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://www.snowball.ru/eu3/

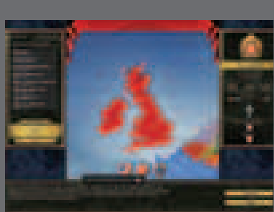
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

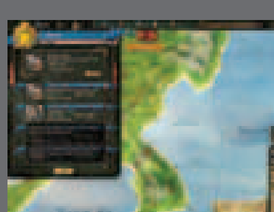


О достоинствах и недостатках «Европы III» можно говорить долго. Проект пусть и нишевый, но безусловно знаковый. Paradox решила рискнуть и побороться за более массового игрока, создала новый графический движок, переделала интерфейс, убрала фокус с исторических событий. Решения оказались весьма спорными, хотя и объяснимыми с точки зрения издателя. Да, двухмерная графика сегодня не котируется вообще и, может быть, какой-нибудь Джон из Техаса и купится на значок «3D» на коробке с игрой в местном гипермаркете. Да и мы были бы рады красивой графике – но здесь ее нет и в помине. Что-то квадратное, обструганное, малопривлекательное. Между прочим, полностью двухмерная Heart of Irons 2 долгое время не вылезала из американских чартов продаж. Тем не менее, умопомрачительный затягивающий геймплей остался на месте. А значит, играть стоит. Локализация оставила двойственное впечатление. В плюсах – неплохой общий уровень перевода, патч 1.1, полная версия «Крестоносцев» в качестве дополнительного довода за покупку. В минусах – изрядное количество ляпов. Анонс дополнения внутри коробочки прилагается.

РЕЗЮМЕ
Хорошая, хотя и далеко не идеальная локализация. Надеемся, в патчах все досадные ошибки будут исправлены.


1





НАЗВАНИЕ: RACE. АВТОГОНКИ WTCC

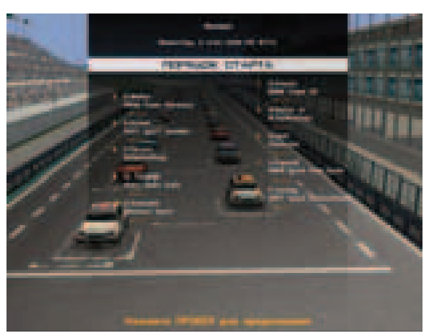
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: RACE. The Official WTCC Game
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.GT
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» (ND Games)
РАЗРАБОТЧИК: SimBin Development Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 18
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=racewtcc



Господам разработчикам из SimBin Development хватило трёх игр, чтобы занять почётное место законодателей мод в жанре хардкорных автосимуляторов. Крайне удачный дебют в лице любимого многими «виртуальными Шумахерами» проекта GTR, приятная во всех отношениях GT Legends и образцовое продолжение – GTR 2. Послужной список что надо. Тем более что конкурентов-то и не видно. RACE – это, по сути, всё та же вторая GTR, только посвященная чемпионату WTCC. Лицензию разработчики использовали на полную катушку: всё, начиная от гонщиков и до автомобилей, соответствует реальным прототипам. Да, сперва по ощущениям очень похоже на GTR 2, но постепенно начинаешь ощущать все тонкости и различия. Благо что от близкого знакомства с игрой не отрывает русский перевод. Все тексты переведены с должным тщанием. Это вам, конечно, не какая-нибудь ролевая игра с мегабайтами диалогов, но и здесь можно наломать дров с различными терминами и определениями. Чего, к счастью, не случилось.

РЕЗЮМЕ
Очень приличный автосимулятор с достойной локализацией.


2



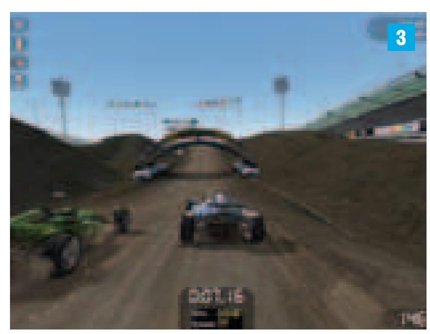
ТРЕКМАНИЯ UNITED

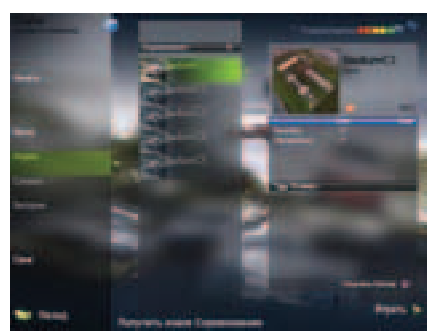
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: TrackMania United
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Focus Home Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Nadeo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=273



«ТрекМания» – весьма и весьма своеобразная игра. Не только и не столько гонка, сколько головоломка, конструктор собственных трасс с системой начисления очков. Мощный многопользовательский режим с возможностью обмениваться созданными трассами и машинами с другими игроками по всему миру. Помимо всего прочего, в United также появился встроенный браузер, немало облегчающий жизнь. Замысловатая задумка и ее достойное воплощение – вот те особенности игры, которые покоряют раз и навсегда. Ярко, эффектно, притягательно. Вполне логичное продолжение и совершенствование серии. Что касается трудов компании «Бука», можно отметить: отдел локализации со своей задачей справился. Более-менее читабельные шрифты, нормально переведённые интерфейс и меню. Есть, правда, претензии к некоторым оставленным англоязычным названиям. Неужели так сложно было перевести? Текста-то и не особенно много.

РЕЗЮМЕ
В наши дни редко встретишь русскоязычную версию без огрехов. Так и здесь – недоработки присутствуют, но играть не мешают.


3



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=455



Творческий тандем неразлучной парочки GFI и «Руссобит-М» время от времени радует нас. Из последних приятных неожиданностей следует выделить издание «золотой коллекции хитов Тома Клэнси». Плодовитый мастер шпионских романов и откровенно бредовых сюжетов широко известен игровой общественности сразу несколькими игровыми сериями. Не последнее место в этом ряду занимает знаменитая Rainbow Six. Эти тактические шутеры и составляют костяк золотой коллекции. К сожалению, в последние годы серия слегка захирела, но попадались среди проектов с приставкой Tom Clancy's и настоящие хиты. Одним из таких бриллиантов была и остаётся восхитительная Raven Shield, вышедшая в 2003 году. Красивая, «интеллигентная», захватывающая и правдоподобная. Пожалуй, так можно было бы охарактеризовать этот проект. Игра уже стала классикой. И, следовательно, требует от локализаторов особенно бережного обращения. Можно сказать, что получилось вполне сносно. Не очень понравились шрифты, но в переводе ляпов не заметно, а озвучка роликов не вызывает отторжения.

РЕЗЮМЕ

Настоящий хит не тускнеет со временем. Русскоязычная версия – хороший повод снова сесть за Raven Shield.

ALPHA PRIME

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Alpha Prime
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Black Element Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/alpha_prime



Приличный бюджет, симпатичный графический движок, лицензированный пакет технологий AGEIA PhysX, писатель-фантаст в качестве сценариста – с таким стартовым набором грех не сделать отличный футуристический боевик. Нужно добавить лишь щепотку оригинальности и умело смешать составляющие. Именно этого и не хватило чешским разработчикам из Black Element Software, и потенциал проекта растеряли ещё на ранней стадии разработки. Что мы имеем в итоге? Вяловатый сюжет, забитый под завязку клише и однообразный дизайн уровней, построенных по методу «copy-paste». Множество заимствованных идей, из которых только каждая третья повышает интересность. В общем, хоть и не халтура, но довольно посредственный фантастический шутер. Ничего выдающегося не представляет собой и локализация. Да, перевод, в целом, приличный. Озвучка, в принципе, тоже, но порой актёры переигрывают. Безумные душевные метания персонажей во время сюжетных роликов и невразумительные диалоги прилагаются.

РЕЗЮМЕ

Неудачная попытка создать «чешский DOOM 3». Локализация же выделилась только ранним (еще до мирового) релизом.

НАЗВАНИЕ: DEVIL MAY CRY 3
СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

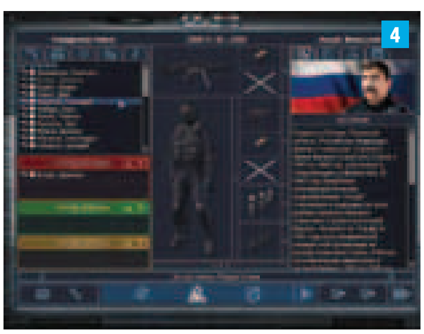
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Devil May Cry 3: Special Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2,2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=devilmaycry3

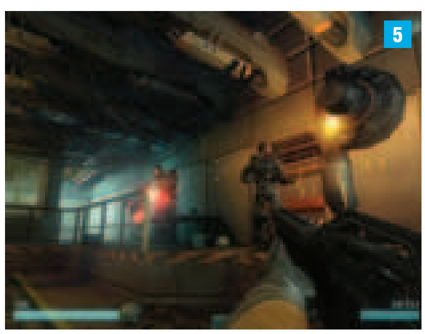


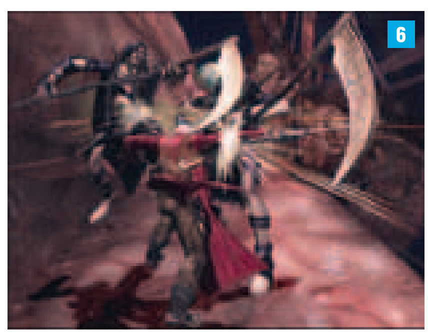
Знаменитому консольному экшну повезло куда больше, чем другим портам: при переносе на PC пострадало только качество некоторых видеороликов. А вот сложностей с правильным распознаванием команд с геймпада, о которых мы писали в обзоре английской версии, в русскоязычной у нас не возникло. В «Специальном издании» переведено буквально все: от субтитров к сюжетным сценам до «именного» оружия и поощрительных надписей-выкриков во время боев. Слегка коробит легкая рассинхронизованность субтитров и оригинальной озвучки. К переложению приключений рыдающих демонов на родной язык авторы подходят творчески, но порой чересчур вольно. То выяснится, что агентство Данте располагается в «домишке» (хотя уже по первой миссии ясно, что здание хоть и не знало евроремонта, но миниатюрностью не отличается), то пистолеты Ebony и Ivory превращаются в «Свет и Тьму», хотя в первой Devil May Cry мы узнаем, что Luce и Ombra («Свет» и «Тень» по-итальянски) – пистолеты легендарного демонического рыцаря Спарды.

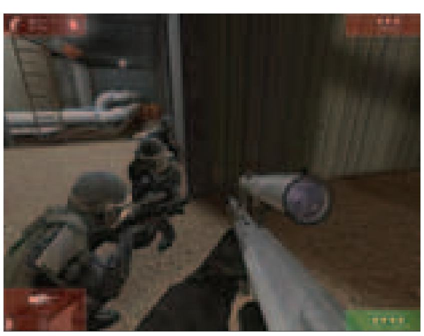
РЕЗЮМЕ

Вольное, но тем не менее почти удобоваримое переложение DMC3 на русский язык.

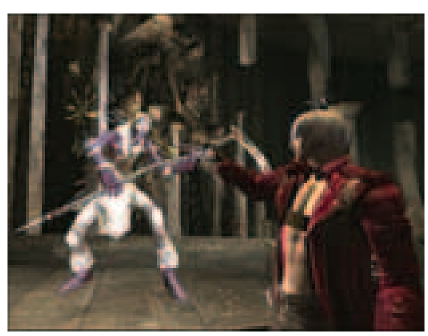












Конкурс!
ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Как переводится греческое слово aster?
1. Привидение
2. Гряда
3. Звезда

2. Бывший партнер Алексея Васильева в соревнованиях класса GT:
1. Леонид Якубович
2. Иван Ургант
3. Николай Фоменко

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 05/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 02 (227)

Балуев Анатолий (Тюменская область).

Правильные ответы
- Октябрьской (Б)
- Тунис (В).

1 Обратите внимание на столбики «Армия» и «Флот». Они перепутаны местами. Вот такие детские ошибки.

2 Если вы играли в GTR и GTR 2, то отлично изучили Брэдсон-Хэтч. Можно и поэкспериментировать с прорывами с последнего места.

3 Вот так мы и получаем частично русскоязычные версии. Что-то всегда забывают перевести. Правда, есть подозрения, что это «что-то» было оставлено сознательно. Играть не мешает.

4 Биографии тут попадаются презабавнейшие. Никак сам Том Клэнси руку приложил.

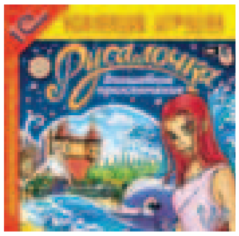
5 Арнольд очень любил поглядывать за своими коллегами и ничуть этого не стеснялся.

6 Каждое оружие Данте снабжено запасом уникальных приемов.

Дайджест
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

РУСАЛОЧКА: ВОЛШЕБНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

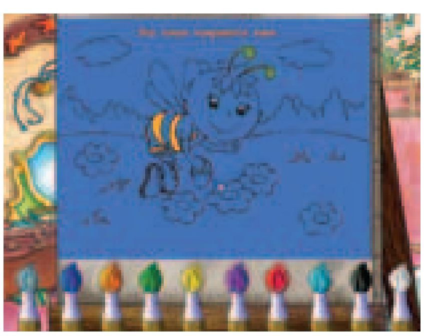
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Русалочка: Волшебное приключение
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure.third-person.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
WaterFall Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/rusalochka



Общеизвестно, что российские разработчики недостаточное внимание уделяют играм для детей. Посмотрите чарты продаж от наших издателей, и вы увидите, что в десятке всегда присутствуют детские игры. Вот только всё это локализации творений немецких или скандинавских студий. И лишь изредка в руки попадают отечественные проекты соответствующей направленности. Учредители Waterfall Interactive тоже подметили пустующую нишу и решили заполнить её проектами собственного производства. Так на свет появился квест «Русалочка: Волшебное приключение», рассчитанный на детей от четырёх до семи лет. Как видно, круг потребителей очерчен предельно чётко. И по самой игре это тоже видно – все задачки и мини-игры как раз придутся по вкусу человечкам этого нежного возраста. И это здорово. Плохо другое – неприкрытое заимствование визуальных образов из знаменитого диснеевского мультфильма. Учитывая возросшую активность компании Disney и её московского офиса в последнее время, можно предположить, что это событие не останется незамеченным.

РЕЗЮМЕ
Приятное приключение, рассчитанное строго на детей дошкольного возраста, а также учеников младшей школы.





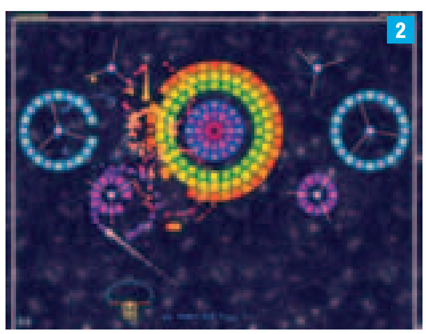
BREAKQUEST

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
BreakQuest
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
special
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nurium Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Nurium Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 700 МГц, 64 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=breakquest



Народная мудрость гласит: «всё гениальное – просто». Многомиллионный бюджет? Гениальный сценарий? Наличие пары десятков «уникальных» классов персонажей? Или, может быть, «полная нелинейность», выраженная в возможности выбирать между двумя почти одинаковыми ответами в диалоге? Оказывается, есть куда более простые и, в то же время, более увлекательные способы. Возьмём классический Arkanoid, добавим туда полноценную физическую модель и придумаем множество безумных, потрясающих по дизайну уровней. Приперчим всё это великолепие чудесной музыкой от Maniacs of Noise. На выходе получим одну из самых притягательных игр последних лет. Самое удивительное, что разработкой этого шедевра занимался... всего лишь один человек. Такие дела. Если вы не зациклились на сложности игрового процесса и прочей мишуре, беспричинно прикручиваемой к каждой второй игре сегодня, BreakQuest – ваш выбор.

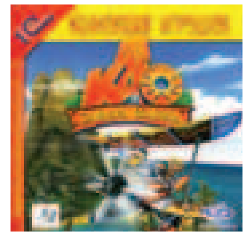
РЕЗЮМЕ
Шедевр трехлетней давности теперь появился и в России. Хороший повод приобщиться к игре, если вы этого не сделали в свое время.





КАО И ЗАГАДКА ВУЛКАНА

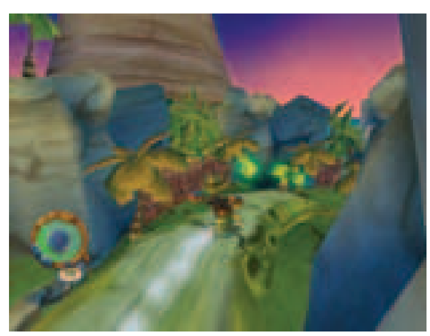
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
KAO the Kangaroo 3: Mystery of Volcano
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Cenega Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Tate Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/kao/



Хороший платформер – вещь достаточно редкая на PC. Я бы сказал, штучная. Ведь что нужно для первоклассного платформера? Яркие, запоминающиеся персонажи – раз. Грамотный дизайн уровней – два. Задорный игровой процесс – три. Третья часть приключений кенгуру Као полностью отвечает всем трём требованиям. Подход разработчиков откровенно радует – игра получилась очень разнообразной и увлекательной. Спасая своего друга Летика, по неосторожности упавшего в кратер вулкана, Као успеет поуправлять самолётом и моторной лодкой, собрать четыре талисмана для забавного деревенского шамана, дабы тот смог открыть путь к кратеру, и принять личину Сэма Фишера, обходя монстров и прячась от них в бочках. Найдут применение и старые боксёрские перчатки нашего кенгуру. Общую картину портит только устаревшая графика, что, впрочем, скрашивает приятный дизайн.

РЕЗЮМЕ
Отличный, по меркам PC, платформер. Строго рекомендовано всем поклонникам жанра.





1 Вся разница между игровым и диснеевским образом – чашечка морского чая вместо трезубца.

2 За дизайн этапов впору ставить памятник или давать правительственные награды.

3 Полеты во сне и наяву. За рулем – кенгуру, в качестве штурмана – пеликан.

HEROES OF MIGH

ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

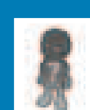


HT AND MAGIC V:



С выходом дополнения в игре появилась новая, седьмая, раса гномов. Что от неё ожидали и что же, в конце концов, получили поклонники? Nival Interactive не подвела: гномы получились очень интересными и не похожими на «старичков». Они сильны в защите, обладают крепким здоровьем и, как это ни странно, лихо управляются с ударной магией хаоса. Такое сочетание весьма необычно и открывает игрокам интереснейшие возможности. Раса гномов, по сюжету, затерянная на далеком Севере, прекрасно обжилась в земных недрах, и её коронным номером является использование огня. Поднаторела она и в рунной магии, и это уникальная особенность расы. Отличие рунной магии от обычной в том, что каждую руну на один и тот же отряд можно использовать только один раз (хотя есть умения, позволяющие обходить такие запреты), и руны нельзя применять на противника. Почти все строения в городе гномов, кроме школы рун, дают дополнительную защиту. Возникает противоречие: вроде бы и хочется пойти в нападение, да не с чем. Это противоречие, впрочем, лишь кажущееся. Как показал опыт сражений, в нападении гномы чувствуют себя очень даже уверенно.

И, конечно же, новые существа. Как же раса гномов обойдется без собственно гномов? Все юниты так или иначе напоминают подземный народец. Исключение составляют драконы, которые на гномов совсем не похожи. Впрочем, они вполне соответствуют общей задумке и обладают самым могучим здоровьем среди всех юнитов в игре – шутка ли, 230 единиц жизни для огненных и 280 для лавовых драконов.



Автор:
Игорь «Gavr» Гаврилов
megagavr@mail.ru

Существа	нападение	защита	урон	Единицы жизни	скорость	инициатива	выстрелы	мана	умения	прирост	цена
Защитники гор	4	1-1	7	4	9			1	Ярость, броня, большой щит	18	24
Воители	5	1-2	12	4	9			1	Ярость, броня, большой щит, стена из щитов	18	40
Метатели копья	4	1-2	10	4	9	2		4	Стрелок, калечащее ранение	14	45
Мастера копья	4	2-3	12	4	9	4		4	Стрелок, калечащее ранение, нет штрафа в ближнем бою	14	65
Наездники на медведях	10	4-5	25	6	10			5	Ярость, большое существо	7	130
Хозяева медведей	14	5-6	30	7	11			6	Ярость, большое существо, броня, удар лапой	7	185
Костоломы	6	2-6	20	5	12			6	Невосприимчив к управлению разумом	6	160
Берсерки	7	3-8	25	5	12			7	Невосприимчив к управлению разумом, ярость берсерка	6	215
Жрецы рун	6	12-15	60	3	8	5	15	10	Стрелок, колдун, непробиваемость магией 50%, знак огня	3	470
Жрецы Арката	9	14-18	70	3	9	5	25	10	Стрелок, колдун, непробиваемость магией 50%, знак огня, перекрестная атака	3	670
Таны	25	8-12	100	8	11			15	Большое существо, телепорт, невосприимчивость к молниям, удар бури	2	1300
Ярлы	25	9-14	120	8	11			15	Большое существо, телепорт, невосприимчивость к молниям, удар бури, нежданная буря	2	1700
Огненные драконы	35	40-50	230	5	9			25	Дыхание дракона, огненный щит, элементаль, невосприимчивость к стихии огня	1	3500 + 1
Лавовые драконы	40	40-50	280	5	9			30	Дыхание дракона, лавовый щит, элементаль, невосприимчивость к стихии огня	1	4500 + 2

Описание героев

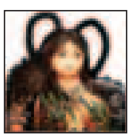
Скажу сразу: рассматривать героев из кампаний не имеет смысла – при игре на произвольных картах они не встречаются, да и способности их подогнаны под сюжет. Поэтому рассмотрим только тех, кого вы найдете в таверне. Именно ими, скорее всего, и придется играть.



Бранд
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – художник рун, шансы на успешное срабатывание умения «завершенная руна» вырастают на 20% + по 1% за каждый уровень героя.

Начальные навыки и умения: «развитое знание рун», «завершенная руна».

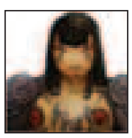
Стартовая армия: защитники гор – 18-26, метатели копья – 8-11, наездники на медведях – 0-2.



Ибба
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – всадник; наездники на медведях и хозяева медведей в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые 2 уровня героя, начиная с первого.

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «основы нападения», «тактика».

Стартовая армия: наездники на медведях – 3-4, наездники на медведях – 3-4, наездники на медведях – 3-4.



Инга
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – повелитель рун; при каждом повышении уровня есть вероятность, что герой выучит ещё одну руну.

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «начальное образование», «ученый».

Стартовая армия: защитники гор – 18-26, метатели копья – 8-11, наездники на медведях – 0-2.



Ингвар
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – протектор; защитники гор и воители в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя и +1 к единицам жизни за каждые 5 уровней героя.

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «основы защиты», «стойкость».

Стартовая армия: защитники гор – 18-26, защитники гор – 18-26, защитники гор – 18-26.



Карли
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – острый клинок; метатели копья и мастера копья в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые 2 уровня героя, начиная с первого.

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «призрачная удача», «солдатская удача».

Стартовая армия: метатели копья – 8-11, метатели копья – 8-11, метатели копья – 8-11. Имеет в запасе тележку с боеприпасами.



Свея
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – призывающий бурю; атакующие заклинания стихии воздуха, применяемые героем, не могут быть отклонены (однако иммунитет к магии и снижение урона от магии будут действовать).

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «основы магии хаоса», «повелитель бурь».

Стартовая армия: защитники гор – 18-26, метатели копья – 8-11, наездники на медведях – 0-2. Имеется стартовое заклинание – «молния».



Хельмар
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – священный молот; каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии света на дружественный отряд, существует вероятность того, что на этот отряд также будет наложено заклинание «карающий удар».

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «сильная магия света».

Стартовая армия: защитники гор – 18-26, метатели копья – 8-11, наездники на медведях – 0-2. Имеется стартовое заклинание – «карающий удар».



Эрлинг
Параметры – 0.2.1.2.
Специализация – хранитель пламени; жрецы рун и жрецы Арката в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые 2 уровня героя, начиная с первого.

Начальные навыки и умения: «основы знания рун», «развитое чародейство».

Стартовая армия: защитники гор – 18-26, метатели копья – 8-11, жрецы рун – 1.

Руны

Руны позволяют в основном на один ход (не все) повысить характеристики того или иного отряда существ в армии героя. Применяются руны непосредственно перед ходом отряда.

1-й круг:

Руна берсеркерства
Стоимость:
При следующей атаке существо с наложенной руной будет дважды атаковать цель в рукопашном бою. Руну дозволяется наложить, только если в отряде уже кто-то погиб. А если ударом скосило половину отряда?

Руна энергии
Стоимость:
Скорость отряда возрастает на 100% до конца хода. Очень полезная руна, особенно чтобы быстро связать противника боем и перемешать его ряды.

2-й круг:

Руна экзорцизма
Стоимость:
Развеивает все проклятия, наложенные на отряд (только те, которые могут быть развеяны обычным способом). Иногда весьма полезна, но далеко не всегда.

Руна магического надзора
Стоимость:
При следующей атаке отряд перетянет на себя защитные чары, наложенные на цель. Этой руной почти никогда не приходится пользоваться, разве что случайно...

3-й круг:

Руна стихийной невосприимчивости
Стоимость:
Отряд получает невосприимчивость к двум случайным стихиям до конца сражения. Полезно по разу наложить на каждый отряд – против магов.

Руна неосязаемости
Стоимость:
На один ход отряд становится бестелесным. Бестелесность такая же, как у призраков или фантома. Хорошо для защиты особо ценных воинов или для снятия ответного удара.

4-й круг:

Руна воскрешения
Стоимость:
Воскрешает в отряде 40% существ. Хорошо, когда потери ещё не слишком велики.

Руна громового раската
Стоимость:
Выбранный отряд получит шанс при атаке оглушить врага один раз (жертва теряет всю инициативу).

5-й круг:

Руна боевой ярости
Стоимость:
При следующей атаке отряд нападает по одному разу на всех стоящих рядом противников (жертвы не сопротивляются). Ярлы под такой руной уничтожают молниями очень много вражеских существ.

Руна драконьего обличья
Стоимость:
Отряд на один ход получает 100% к нападению и защите и 50% к невосприимчивости к магии (неприменимо для драконов). Жаль, что обе руны пятого круга нельзя наложить одновременно...

- Защитники гор, как и их улучшенная версия, являются основной защитной силой гномов. Количество существ, помноженное на единицы их жизни, при очень высоких для первого уровня параметрах защиты дают почти неистребимые отряды. Такие заслоны хорошо ставить в узких местах тактической карты, если нападающие не летают. Да и магией их убить довольно трудно, учитывая совокупное здоровье.
- Метатели копья и мастера копья. Не стоит, увидев, что эти воины – стрелки, спешно прятать их за спины рукопашных заслонов. Количество выстрелов у них весьма ограничено. Зато у мастеров копья нет штрафа в рукопашной битве, поэтому их задача состоит в том, чтобы выстрелить пару раз и по возможности покалечить противника (его характеристики на некоторое время существенно уменьшатся), а потом бежать в рукопашную.
- Наездники на медведях, хозяева медведей. Это, пожалуй, самые полезные для своего уровня отряды, причём как в нападении, так и в обороне. Во-первых, они большие. Во-вторых, у них немалый запас жизненных сил. В-третьих, приличная скорость и инициатива в нападении и недурные показатели защиты. А также очень полезный «удар лапой» у хозяев медведей.
- Костоломы и берсерки. Несмотря на грозные названия, эти отряды весьма посредственны. Урон, наносимый ими, будет достаточным только при наложении «божественной силы». Только со способностью «ярость берсерка» вкупе с руной берсеркерства, а лучше – боевой ярости, эти отряды окажут заметное влияние на ход битвы.
- Жрецы рун и жрецы Арката. Очень мощные колдуны и стрелки по совместительству. Выстрелов маловато, что искупается перекрестной атакой. В арсенале жрецов Арката имеется также «стена огня», что очень помогает подстегивать противника, не желающего идти в самоубийственную атаку на гномов. Сопротивление магии позволяет этим отрядам долгое время держать недруга в напряжении.
- Таны и ярлы. Много здоровья, высокая защита, но вот удар слабоват. Зато есть способность к телепортации, а также «удар бури», наносящий урон всем существам, которые стоят вплотную друг к другу. Ярлы также могут один раз за бой нанести этот удар, не соприкасаясь с противником. Хороши при атаке плотных групп противника со слабыми отрядами, по которым и нужно бить, если не хотите получить приличной сдачи.
- Огненные и лавовые драконы. Это, пожалуй, самые сильные войска седьмого уровня в игре, несмотря на их малую скорость. При наличии заклинания «телепорт» становятся опаснейшими соперниками. Дыхание дракона позволяет пробивать двух противников друг за другом. Лавовый и огненный щит наносят атакующему урон, даже если дракон не отвечает. И с такими существами в армии можно смело использовать заклинание «Армагеддон».

> Чтобы быстро отстроиться, гномам нужна богатая минералами карта.

Советы по развитию города

Города у гномов получились не слишком дешевые. Их строения для найма существ весьма дорогие по сравнению с другими расами. Остальные же особые здания имеют вполне приемлемые для их «полезности» цены. Школа рун, например, стоит, как гильдия магии, за тем исключением, что дерева и руды уходит меньше. А вот такие полезные для обороны замка строения, как сторожевая башня (дает на время осады дополнительный отряд воителей) и магические скрепы (все защитные постройки города имеют на 50% больше единиц прочности) стоят сравнительно дешево – 1000 золота, 10 древесины и 1000 золота, 5 древесины, 5 руды соответственно. Что можно посоветовать для развития города гномов? Строения в замке независимы друг от друга – преимущественно условиями их воздвижения является уровень города. Но есть и особенности. Чтобы развивать экономику, нужно построить кузницу. А прежде чем получить доступ к постройке жилища жрецов рун, нужно выстроить школу рун, что, в общем-то, разумно. Чтобы быстро отстроиться, гномам нужна богатая минералами карта. В противном случае развитие города, особенно строений высших уровней, грозит затянуться на неопределенный срок (пока не появятся ресурсы).
Настало время рассмотреть расовые особенности гномов в бою. Ни для кого не секрет, что два основных пути развития героя в HoMM V – либо с упором на магию, либо на силу. Что же лучше?
Следует начать с того, что путь развития героя-гнома до его супер-навыка «абсолютная защита» включает в себя и довольно полезную «магию хаоса» и силовые навыки, такие как «управление машинами» и «защита». Ещё одна ветка навыков, необходимая для получения супер-навыка, – «логистика».

- В «магии хаоса» появилось уникальное умение – «пирокинез». Довольно полезное, если вы решили взрастить мага. «Огненный шар» и «Армагеддон» – далеко не последние по силе заклинания, а ведь и магическая стрела тоже относится к заклинаниям, поражающим огнем. А если к этому добавить артефакт «накидка из перьев феникса», то урон от прокачанной магии хаоса становится просто пугающим.
- К «логистике» добавились два новых умения – «мародерство» и «острый ум». Для быстрейшего хождения по карте очень пригодится «мародерство», которое позволяет не тратить очки передвижения для подбора ресурсов и захода в строения. А вот «острый ум» – боевой навык, впрочем, не особо полезный. Он позволяет герою в начале битвы смещаться по шкале очередности хода на 25%. Толк от него появится в случае, если у вас есть мощные защитные или проклинающие заклинания – это позволит перехватить инициативу у нападающего.
- В «управлении машинами» добавилось умение «рунные машины», которое увеличивает инициативу всех боевых машин под управлением героя на 3 единицы. Это станет весомым преимуществом в бою, если у героя есть также умение «скорострельная баллиста».
- «Защита» порадовала двумя умениями – «оборонительный» хирд и «готовность». Первое дает стоящим вплотную друг к другу отрядам гномов дополнительный бонус к защите (от 0 до 10), а второе позволяет во время выполнения приказа «оборона» отрядом героя

Уникальные навыки

Основы знания рун. Позволяют в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, что временно даёт им новые способности и меняет характеристики.

Развитое знание рун. Позволяет в сражении накладывать магические руны 3-4-го кругов на своих существ, обогащая их новыми способностями и изменяя характеристики.

Совершенное знание рун. Позволяет в сражении накладывать магические руны 5-го круга на своих существ, что также даёт им новые способности и улучшает характеристики.

Абсолютное знание рун. Позволяет накладывать руны без затрат дерева и руды.

Уникальные умения

Величайшая руна. Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Завершенная руна. Дает 50%-ный шанс не тратить ресурсы на введение в действие руны.

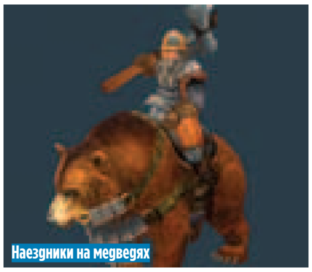
Обновленная руна. Позволяет восстановить использованную руну (случайную, если их несколько) у выбранного отряда и ещё раз пустить её в дело.

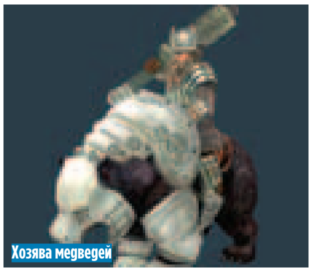
Абсолютная защита. Обычные атаки против существ героя оканчиваются неудачей. Удачные атаки превращаются в обычные. Если противник обладает умением «истинная удача», то оба умения погашают друг друга.

контратаковать каждого нападающего, даже если у того есть способность бить без ответа. При этом наш отряд наносит удар первым, а если он ещё, к тому же, обладает свойством бесконечного отпора, то будет бить дважды – до атаки и после неё. Если «оборонительный хирд» выглядит сомнительно (ведь плотное расположение отрядов – удобная мишень для магии, бьющей по площади, да и маневр юнитов будет скован), то «готовность» – очень полезное умение при обороне, а в некоторых случаях и в атаке.

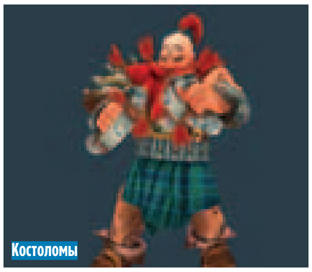
- И раз уж заговорили об «атаке», то в этой ветке появилось умение «атакующий хирд», дающий отрядам гномов такой же бонус, как и в случае с оборонительным хирдом, только в нападении. Данное умение не очень полезно из-за довольно специфических условий применения – такое пройдет разве что в случае битв с нейтральными существами. Второе специальное умение не ново – «воздаяние». Пригодится, если одновременно развить ветку «лидерства», о чем будет сказано позже.
- Ветка «чародейства» пополнилась «отвлечением». Данное умение увеличивает время наступления хода вражеского героя, если тот сотворил заклинание. Весьма сомнительный тактический прием, так как существенных выгод против рядовых героев противника не приносит.
- «Магия призыва» ничем особенным не удивила. Появился «рунный щит» (герою дается заклинание «небесный щит», и характеристика «колдовство» при его сотворении увеличивается на 4). Также присутствует и известный уже «экзорцизм». Если противник использует призыв, а у вас развита магия хаоса, то его преимущество от вызова существ сойдет на нет.
- «Магия тьмы» также ничем не порадовала. Появившееся умение «слабость тьмы» вдвое снижает силу заклинаний тьмы противника. К тому же, в замке гномов доступны для изучения лишь «магия хаоса» и «магия света», так что на данную ветку навыков, наверное, не стоит обращать большого внимания.
- Зато «магия света» не подкачала. Умение «вечный свет» (снижает в два раза вероятность снятия противником положительных заклинаний, наложенных на дружественные войска) как нельзя кстати придется в обороне, да и в нападении тоже. И без того «толстокожие» гномы, после применения заклинания «камнекожи» с малым шансом противнику снять его станут просто неуязвимы. А если играть Хельмаром, то дополнительный карающий удар придаст атаке разрушительную силу.
- В ветке «образования» два новшества – «рунный откат» и менторство. «Рунный откат» дает герою при каждом применении руны количество маны, равное половине от значения его характеристики «знание».
- «Менторство» дает дружественному герою, с которым встретился ментор, столько опыта, сколько ему не хватает до четверти опыта ментора. «Рунный откат» пригодится при отсутствии маны, а в остальном не так уж и нужен. Менторство выглядит и того хуже. Его применение возможно только для тактики «hit&run», когда один хорошо развитый герой постоянно доводит «зеленых» новичков до определенного уровня с целью ослабить противника.
- «Лидерство» тоже пополнилось двумя новыми умениями – «рунная гармония» и «сопереживание». Первое при применении руны увеличивает боевой дух отряда на 2 на один ход, а второе смещает героя на 10% по шкале инициативы в ту или иную сторону, в зависимости от того, сработал положительный боевой дух или отрицательный. При развитии этой ветки вместе с веткой «атаки» можно достичь воистину чудесных результатов, когда сильные удары гномов будут сопровождаться постоянными ходами героя и юнитов с высоким боевым духом.
- И, наконец, ветка «удачи». Появилась «гномья удача», повышающая шанс всех отрядов в армии героя отразить вражеское заклинание. Очень пригодится, если развивать воина-антимага с соответствующими артефактами. А в остальном, удача – она и в Асхане удача...

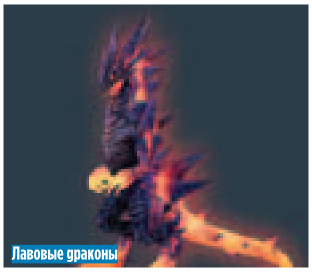
О новой расе в «Героях Меча и Магии 5: Владыки Севера» рассказывал Игорь «Gavr» Гаврилов – игрок Сетевой Федерации «Лига Героев» (www.heroesleague.ru). «Лига Героев» регулярно проводит турниры по всем версиям пятых «Героев». Опробуйте свои силы и примените новые знания против живых соперников в турнире, боритесь за призы и побеждайте! СИ


Наездники на медведях


Хозява медведей

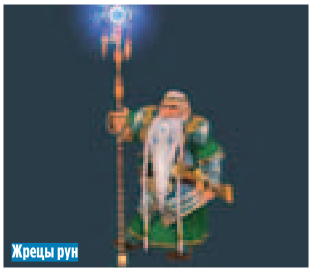

Берсерки

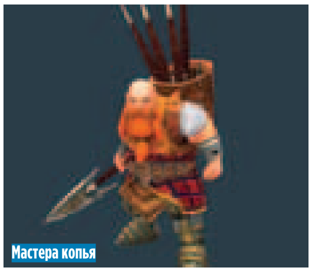

Костоломы

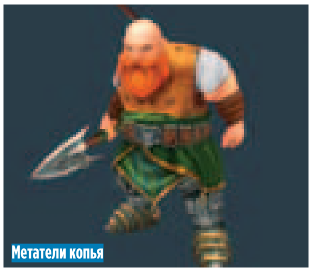

Лавовые драконы

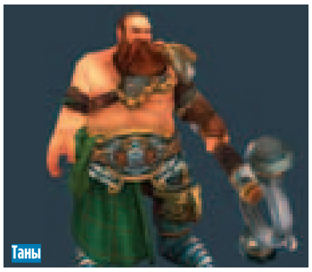

Огненные драконы


Жрецы арката

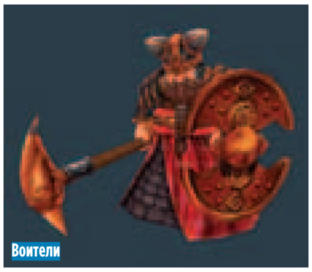

Жрецы рун


Мастера копья


Метатели копья


Таны


Ярлы


Воители


Защитники гор


GAMELAND
AWARD
ГОТОВ ВЕСЬ ГОД СЛУШАТЬ, КАК ЭТО БЫЛО?!
GAMELAND AWARD
2007
ТОГДА СИДИ ДОМА!
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ 10 МАРТА 2007
(game)land
www.gameland-award.ru
GamEX
GLOBAL AMUSEMENT
MOSCOW EXHIBITION

Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Турнирная жизнь возобновилась, правда, с 2006 годом эра Quake, похоже, ушла окончательно. Кроме ESWC, ни одна организация пока не собирается устраивать мероприятия, связанные с легендарным шутером от id software – даже предстоящий ASUS Cup, вопреки традиции, пройдет без «Кваки». Впрочем, не за горами выход Unreal Tournament 2006, или, официально, Unreal Tournament III. А тогда можно будет замахнуться и на World Cyber Games... Сегодня в номере: результаты shgOpen 2007, Warcraft 3 World War и aCup OLDI Top 16.



ОТБОРОЧНЫЕ НА ASUS WINTER CUP 2007

Когда вы будете держать в руках этот номер «СИ», завершится шестнадцатый турнир из серии ASUS Cup. Однако если прежде организаторы били все рекорды чемпионатов по количеству дисциплин, в этот раз игр, выбранных для соревнований, всего две: Counter-Strike 5x5 и Warcraft III: The Frozen Throne Dota Allstars 5x5. В следующей «Стране» вас ждет репортаж с Grand Final, а пока мы расскажем о результатах многочисленных региональных квалификаций к мероприятию.

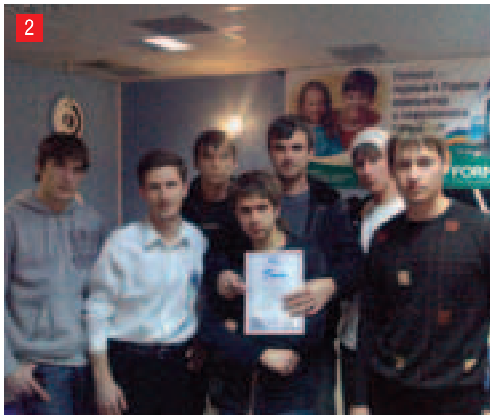
Московские отборочные по «Контре» собрали аж 64 клана. Дебютный тур проходил по групповой системе, после чего обладатели первых мест выясняли отношения в очной встрече с конкурентом из соседней группы. В результате квоты достались Virtus.pro, CSKA, Rush3D, Aggresive Attack, Cyber, nln.ru, а также украинцам из eXplosive. На квалификации по CS в Питере, к сожалению, ни в одной из 42 команд-участниц не наблюдалось признанных звезд, таких как NooK, 400kg, Dant1k, Girla. Видимо, ветераны окончательно отошли от дел, уступив дорогу молодым талантам. Для определения победителя понадобилось два дня, правда, при этом финальный матч не состоялся из-за ненадобности – дело в том, что на заключительную часть кубка ASUS разыгрывались две путевки в столицу. Их обладателями же стали Artefact и клан с интересным названием 3000$.

Безусловно, болельщики с нетерпением ждут развязки на Большом Финале именно в номинации Counter-Strike. Пять из одиннадцати кубков ASUS по Counter-Strike завоевывали украинские команды, причем в 2006 году они сделали это трижды, и лишь на недавнем осеннем турнире традицию нарушили москвичи из Begrip. А вот Virtus.pro не выигрывали в турнирах ASUS аж с лета 2004 года, и мы уверены, что «Виртуса», соскучившиеся по победам на крупных чемпионатах, станут на этот раз главными фаворитами.

1



2



3



4



1 Судейские дебаты, Питер. В центре – Dant1k, переквалифицировавшийся из игрока в организатора.

2 Победители нижегородских отборочных – IPG.

3 Второй дисциплиной ASUS Winter 2007 станет Warcraft III: The Frozen Throne Dota Allstars 5x5.

4 Квалификация в Санкт-Петербурге. Перегородки между компьютерами – не лучший вариант для турнира по Counter-Strike.

Итоги региональных отборочных по CS на ASUS Winter 2007:

КВАЛИФИКАЦИЯ В КИЕВЕ (УКРАИНА):
1-2 место – pro100 (Харьков) и A-Gaming (Киев) – поездка на ASUS Winter 2007;
3 место – eXtremely Bad (Донецк).

КВАЛИФИКАЦИЯ В МИНСКЕ (БЕЛАРУСЬ):
1 место – SnG (Минск) – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – Begrip (Москва) – поездка на ASUS Winter 2007;
3 место – Ultimo (Минск).

КВАЛИФИКАЦИЯ В КИШИНЕВЕ (МОЛДОВА)
1 место – pr0.LinE.oLg – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – Esprit.oLg;
3 место – CSG.nXs.

КВАЛИФИКАЦИЯ В АШХАБАДЕ (ТУРКМЕНИСТАН)
1 место – Hope_Tm – поездка на ASUS Winter 2007 + 200$;
2 место – UnReady – $100;
3 место – [Go] – $50.

КВАЛИФИКАЦИЯ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:
1 место – Artefact – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – 3000$ – поездка на ASUS Winter 2007;
3 место – Kazantip – 12000 рублей.

КВАЛИФИКАЦИЯ В ЕКАТЕРИНБУРГЕ:
1 место – WOW (Екатеринбург) – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – megapoils (Екатеринбург) – $100;
3 место – Live (Екатеринбург) – $50.

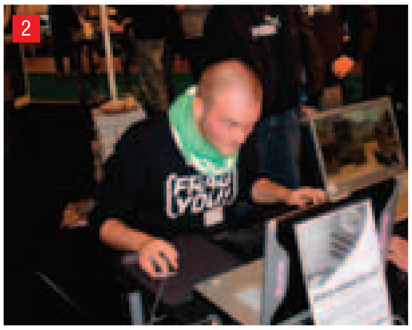
КВАЛИФИКАЦИЯ В НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ:
1 место – Artefact – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – 3000$ – поездка на ASUS Winter 2007;
3 место – Kazantip – 12000 рублей.

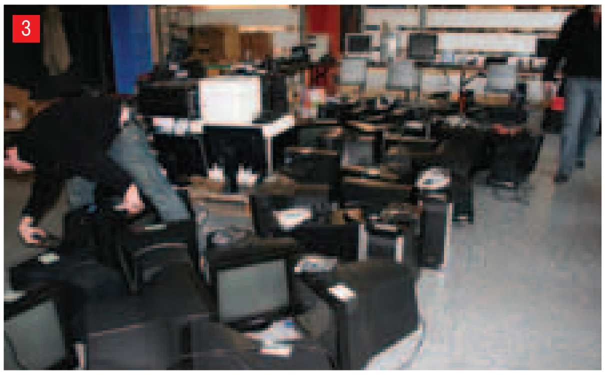
КВАЛИФИКАЦИЯ В КЕМЕРОВО:
1 место – a-Gaming (Омск) – поездка на ASUS Winter 2007;
2 место – War Team (Новосибирск) – 5 mp3-плееров и дисконтных карт;
3 место – 19INChes (Томск) – 5 дисконтных карт.

ДАТСКИЙ ТУРНИР SHGOPEN 2007

Крупнейшие за последние несколько месяцев состязания по Counter-Strike прошли в Копенгагене в период с 16 по 18 февраля. За призовой фонд в размере 41200 евро сразились 125 команд со всего мира. В их числе были и российские из Spb Islanders (Romjke, KALbl4, Blade, Redman и Bravich), а также сборная союзника 88-Gaming (Bnz, Enemy, Pohmel, Mosk и Xoma). Из других участников стоит отметить Fnatic, 69N-28E, Mousesports, aAa, aTTaX, Logitech, a-Losers, Begrip, Good Game, Digital Mind, Dignitas, SoA и Defusekids. Но вернемся к отечественным представителям. Начав групповую стадию с поражения от местного clan-matrix (11:16 на de_train), Islanders смогли победить в двух оставшихся мачтах против Invincible (16:8 на de_nuke) и Letalis.Gaming (16:11 на de_dust2), пробившись тем самым в 1/32 финала. Однако уже в первом матче наша коианда обломала зубы о mYm (Норвегия), возглавляемую знаменитым Element'ом (9:16 на de_train). В сетке лузеров россияне все же выиграли одну встречу у голландцев из Powerpunch (16:4 на de_dust2), но затем окончательно вылетели, разгромленные никому не известными французами из Dimension4 (5:16 на de_inferno). Впрочем, 88-Gaming, в отличие от своих земляков, отправились паковать чемоданы еще раньше – даже не выйдя из группы.
К своеобразным неудачникам можно причислить и титулованную SK-Gaming (SpawN, Snajdan, allen, vilden и RobbaN), которая на shgOpen 2007 уступила не самым сильным соперникам из NoA и Logitech.
fi. Лучше всех же выступили бразильцы из MiBR, нашедшие в себе силы пробиться через сетку лузеров, а затем дважды одолеть поляков из Pentagram – 16:7 на de_inferno и 16:14 на de_nuke. Заключительная битва получилась по-настоящему «золотой». После первой половины матча европейцы вели со счетом 8:7, однако южноамериканцы, претерпевшие за полтора месяца до турнира серьезные изменения в составе, все же нашли в себе силы взять необходимые 9 раундов.

1


2


3


1 Dimension4, обыгравшая россиян из Spb Islanders, вылетела уже в следующем туре.

2 Этот боец явно поймал кураж.

3 shgOpen – типичная европейская LAN-party.

4 Вряд ли Pentagram.LUq думал, что его команда дважды проиграет бразильцам.

Результаты shgOpen 2007:

1 место – MiBR (Бразилия) – 16000 евро;
2 место – Pentagram (Польша) – 10000 евро;
3 место – NoA (Дания) – 6667 евро;
4 место – Begrip Gaming (Швеция) – 4000 евро;
5-6 место – fnatic (Швеция), mYm (Норвегия) – 2350 евро.

За два дня до старта чемпионата в стокгольмском интернет-кафе Inferno Online состоялись тренировочные бои между тремя командами: SK-Gaming, MiBR и Pentagram. Правда, SK провела две игры (16:8 на de_dust2 против поляков и 13:16 на de_cpl_mill против бразильцев), а вот ее соперники заранее выяснять отношения не стали и, по иронии судьбы, встретились в финале shgOpen.

4


НА НАШЕМ DVD
Игровой мувик Unnamed. Коллекция демо-записей с Electronic Sports World Cup 2006 и Clanbase Euro Cup 13, риплеи с NGL-One League, WC3L KotH #23, WC3L season 10 и inCup Spring Season #9, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технология

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

МАТЕРИАНСКАЯ ПЛАТА ASUS M2A-VM

Мощная графическая подсистема не всегда бывает востребована, особенно когда денег на покупку рабочей станции в обрез. Однако зачастую бывает интересно хотя бы посмотреть, как «выглядит» та или иная игра. Недавно компания ASUS анонсировала материнскую плату на основе инновационного чипсета ATI/AMD Mobility Radeon X2300. Набор системной логики обладает двухкомпонентной структурой. Роль южного моста выполняет уже проверенный временем ATI/AMD SB600, а новый ATI/AMD RS690G играет роль северного. Основной особенностью платы ASUS M2A-VM является встроенное графическое ядро ATI/AMD Radeon X1250. На нужды этой подсистемы может быть выделено до 256 Мбайт оперативной памяти – все будет зависеть от степени использования ядра приложением. Вывод изображения на дисплей может быть осуществлен посредством DVI-D и/или D-SUB, которые находятся на тыльной панели. Охлаждением чипсета занимаются два радиатора небольших размеров. В остальном плата представляет собой неплохое решение для бюджетных ПК, так что остается дождаться появления ASUS M2A-VM на прилавках магазинов.

Поддерживаемые процессоры	AMD Athlon FX / AMD Athlon 64 / AMD Sempron
Сокет	AMD AM2
Чипсет	ATI/AMD Mobility Radeon X2300 (ATI/AMD RS690G + ATI/AMD SB600)
Графическое ядро	ATI/AMD Radeon X1250
Порты расширения	1 x PCI-Express X16, 1 x PCI-Express X1, 2 x PCI 2.0
Дисковая подсистема	4 x SATA II, 1 x UATA, 1 x FDD
Память	4 слота SDRAM DIMM, 8 Гбайт DDR2 максимум
USB	10 портов (4 на тыловой панели + 6 дополнительно)
Звук	8-канальный HDA кодек RealTek ALC883
Форм-фактор	ATX стандарт

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

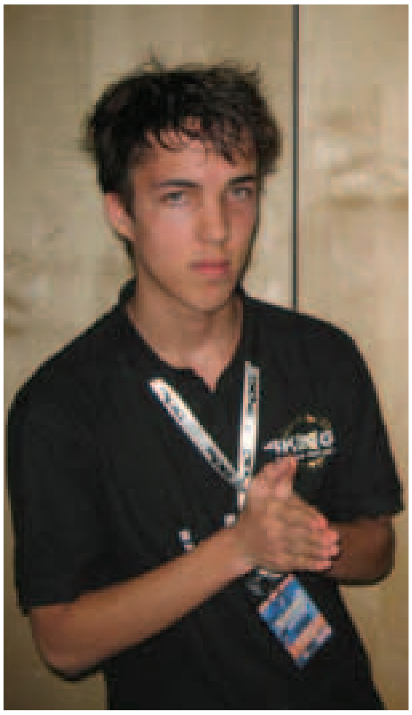


WARCRAFT 3 WORLD WAR – ТРЕТИЙ СЕЗОН

Довольно неожиданно завершился третий сезон престижного чемпионата Warcraft 3 World War, в финале которого встречались Spirit_Moon (Южная Корея) и 4K.Grubby (Голландия). Оба дуэлянта на протяжении нескольких лет претендуют на звание сильнейшего в мире, и большинство зрителей ждали чего угодно: равную борьбу, победу с минимальным преимуществом, но чтобы кореец выиграл всухую – такого предвидеть не мог никто. На Gnoll Wood все закончилось для европейца довольно быстро – Moon сразу же взял инициативу в свои руки и задавил противника на ранней стадии развития. На Echo Isle чаша весов склонялась то в одну, то в другую сторону, но в решающий момент Grubby допустил ошибку и уступил. Наконец, на Twisted Meadows окрыленный успехом Moon вовсе не оставил шансов сопернику, получив за первое место 10 тысяч долларов.

ИСТОРИЯ ОФИЦИАЛЬНЫХ ВСТРЕЧ SPIRIT_MOON'А И GRUBBY, 14:9 ПО КАРТАМ В ПОЛЬЗУ КОРЕЙЦА:

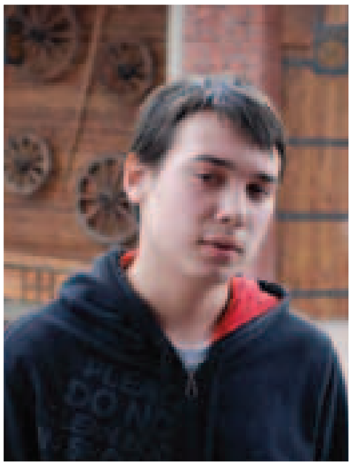
MBC Prime League V – 1:0 (2004, групповая стадия);
OnGameNet invitational – 1:0 (2004, групповая стадия);
Trans Atlantic Showdown – 2:0 (2006, шоу-матч);
Stars War II – 1:0 (2006, invite-турнир);
WEG Masters – 1:3 (2006, полуфинал);
V-Sports Allstars – 1:1 (2006, special event);
WC3L IX – 2:1 (2006, финал виннеров);
WC3L IX – 0:2 (2006, финал);
Super Fight – 2:0 (2006, шоу-матч);
WC3L X – 0:2 (2007, полуфинал);
World War 2007 – 3:0 (2007, finals).

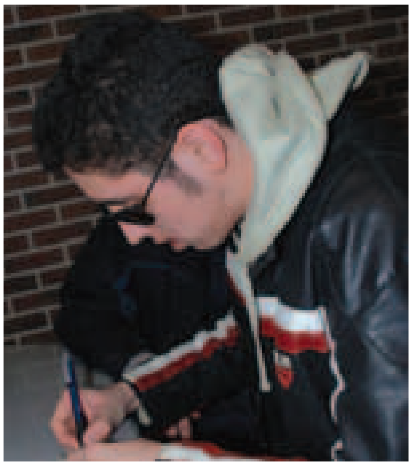




ACUP OLDI TOP 16

18 февраля в Москве прошел финал онлайн-соревнований aCup OLDI, состоявших из 19 отборочных онлайн-этапов. 16 лучших по итогам рейтинга бойцов разыграли призовой фонд в размере $1300 и мощный компьютер от генерального спонсора мероприятия – компании OLDI. К сожаленью, по различным причинам в столицу не смогли приехать fnatic.Xyligan, WE.Just.Rob Kow3.Big, Armsing.Clown – в их отсутствие безоговорочными фаворитами являлись Mouz.Titan и SK.Deadman. Турнирный путь последнего, несмотря на бесчисленные титулы, был крайней терний. Блеклое выступление в дебюте и, соответственно, победы с минимальным преимуществом над srs.Naps'ом и srs. Neytpoh'ом вылились в логичное поражение 0:2 от Titan'а в финале виннеров. Но не зря Дэдман считается одним из сильнейших геймеров в мире – одержав верх над Dollar'ом в лузерах, он затем взял уверенный реванш у Титана, разгромив того со счетом 4:0.





На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с ASUS Winter Cup 2007, а также результаты отборочных на GameX-Tournament 2007.

Технологии

ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

МОНИТОР ASUS MW221U

Монитор – это лицо вашего компьютера. Гость, посетивший обиталище геймера, будет в первую очередь судить о качестве системы по внешнему виду. Качественный дисплей доставит обладателю не только эстетическое удовольствие. При использовании высококлассного монитора не болят глаза, достигается высокая четкость и яркость. Но где и как найти дисплей, который отвечал бы всем современным стандартам? Из линейки мониторов компании ASUS можно выделить экземпляр ASUS MW221U, который будет верой и правдой служить и киноману, и профессиональному киберспортсмену. Превосходный внешний вид сочетается в данном случае с передовыми характеристиками. Дисплей диагональю 22 дюйма в формате widescreen способен работать при разрешении 1680x1050. Согласно заявлениям разработчика, монитор ASUS MW221U произведен с применением передовой технологии Trace Free Technology, которая позволила сократить время отклика до 2 мс (grey-to-grey) и обеспечить высокое качество воспроизводимого изображения. Также монитор отличается высокой 300 кд/м2 яркостью, широким углом обзора и снабжён DVI-входом с поддержкой High-Bandwidth Digital Content Protection (HDCP).

Диагональ (размеры экрана)	22" (дюйма) Wide Screen
Тип	TFT LCD
Размер точки	0.282 мм
Разрешение	1680 x 1050 пикселов WSXGA+
Количество воспроизводимых цветов	16.7 млн
Время отклика (фронт/спад)	2 мс (Gray to Gray)
Яркость	300 кд/м2
Контрастность	700:1
Угол обзора (гориз./верт.)	170/160
Разъемы	D-sub 15-контактный, DVI-D 24-контактный
Аудио	2 стереодинамика по 1 Вт, RMS
Совместимость	VESA
Стандарты безопасности	Energy Star®,UL/cUL, CB, CE, FCC, CCC, BSMI, Gost-R, RoHS, C-Tick, MIC, WEEE
Габариты	514 x 401 x 228 мм
Масса	6.1 кг

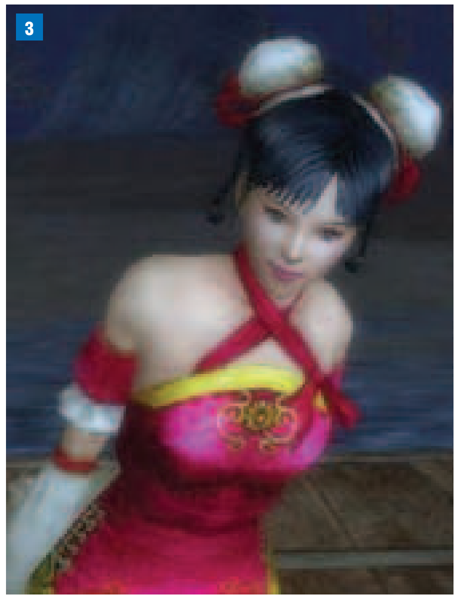




Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5600 р.
PlayStation 2 Slim
5040 р.
Xbox 360 Premium
15400 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Full 60Gb
Звоните !
PSP Base Pack
7280 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Resident Evil 1400 р.
Legend of Zelda: Twilight Princess 2240 р.
Skies of Arcadia Legends 1820 р.
Sonic Heroes 1400 р.
F.E.A.R. 2100 р.
Hitman Blood Money 2240 р.
Dead or Alive 4 1680 р.
Chromehounds 2100 р.
Final Fantasy X (Platinum) 840 р.
Metal Gear Solid 3: Subsistence 1624 р.
God of War 700 р.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1120 р.
Ico 1120 р.
Prince of Persia: Trilogy 1260 р.
Resident Evil 4 (Platinum) 1036 р.
Final Fantasy X-2 (Platinum) 1260 р.
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call 980 р.
Need for Speed Carbon Collector's Edition 1456 р.

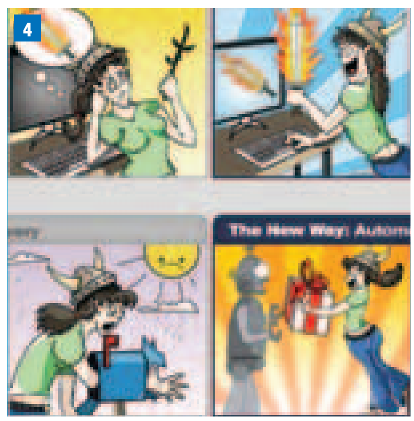
НОВОСТИ MMORPG


2


3




1


4

1 Xbox 360 в опасной близости к аду

Новая метла по-новому метет.

В самом конце прошлого года пост директора по развитию бизнеса в NamcoBandai (Pacman, Tekken, Soul Calibur) занял Зач Карлссон (Zach Karlsson), ранее корпевший над многопользовательскими проектами Sony Online Entertainment и Sigil Games.

В первых же интервью новый начальник заявил, что «именно в онлайновых играх исчезают различия между персональным компьютером и игровой консолью». А потому «новая стратегия» компании заключается в переносе как можно большего количества мультиплеерных проектов с платформы на платформу. Как известно, в этом году NamcoBandai делает крупную ставку на Hellgate: London (**http://www.namcobandaigames.com/games/hellgate**) – удивительную смесь MMORPG и онлайнового FPS. На вопрос интервьюера из Nextgeneration, уж не станет ли Hellgate: London тем самым портом с PC на Xbox 360, Карлссон ответил уклончиво, но вполне понятно. По его словам, наиболее гладко перенос происходит между PC и Xbox 360, и было бы «очень странно, если бы такое намерение в отношении несомненного хита Hellgate: London отсутствовало бы в бизнес-плане компании».

2 Перспективные инвестиции?

Игрок будет эксплуатировать NPC два года.

Администрация российской ARENA Online (**http://www.arena.ru**) уверяет, что в их виртуальном мире случился беспрецедентный, первый в российской игровой практике, казус. Один из игроков, Konstantin Gold, приобрел в личное владение приказчика, который теперь вместо него будет вести торговлю. Понятно, что продажа не могла произойти без согласия администрации, нам известен срок трудового контракта NPC – два года, а вот сумма сделки не разглашается. Konstantin Gold видит прямую выгоду в своем (затратном или нет?..) приобретении и рассматривает сделку как «перспективные инвестиции». Поскольку Konstantin теперь обладатель эксклюзивного механизма торговли, он надеется на приток клиентов и рассчитывает прибылью от операций подневольного работника быстро окупить вложенные средства.

Ну а главное преимущество виртуального слуги – экономия времени. Работодателю теперь не надо торчать на городской площади, достаточно установить курсы «купли-продажи» – и торговец-NPC будет зарабатывать даже в то время, когда его хозяин уже покинул ARENA Online.

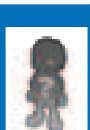
Администрация проекта потирает руки – по их словам, Konstantin Gold далеко не единственный, кто хотел бы приобрести помощника в ARENA Online. Если первый блин не выйдет комом, то в дальнейшем планируется расширить список того, что можно купить или взять в аренду в игре.

3 9Dragons приглашают подраться

Пока только за один из 6 кланов

В прошлом номере «Страны Игр» мы лили горькие слезы из-за скоропостижного банкротства Persistent Worlds – партнера Indy21 по продвижению 9Dragons (**http://9dragons.acclaim.com**) в Старом Свете. Все говорило за то, что европейский открытый бета-тест этой MMORPG не состоится.

К счастью, инцидент если и отразился на судьбе бесплатной «файтинговой» MMORPG, то в лучшую сторону. Выпавшее из рук Persistent Worlds знамя люди из Indy21 немедленно передали

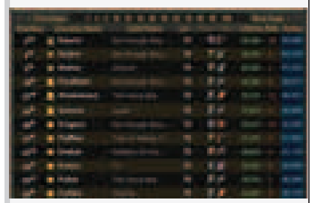


Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Отчитавшись о 8 миллионах игроков, Blizzard Entertainment установила очередной рекорд, на этот раз в области розничных продаж. Всего за 24 часа с момента появления на полках магазинов первого дополнения к World of Warcraft (**http://www.worldofwarcraft.com**) фанаты приобрели... 2.4 миллиона копий The Burning Crusade.



А вот еще новости о рекордах World of Warcraft: The Burning Crusade. 24-летний геймер из Франции смог достичь предельного для дополнения 70-го уровня всего через 28 часов после появления add-on'а на прилавках. Француз специально готовился к рекорду: сделал запасы еды, напитков и накануне хорошо выспался.

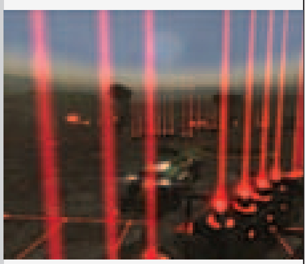


Швеция стала первой страной, открывшей настоящее посольство в виртуальном мире социальной Second Life (**http://secondlife.com**). Цель странного начинания (визы тут выдаваться не будут!) – «предоставить 3.5 млн. игроков Second Life возможность легко и с минимальными затратами установить контакт со Швецией», – заявило правительственное агентство Swedish Institute, призванное пропагандировать страну за рубежом.

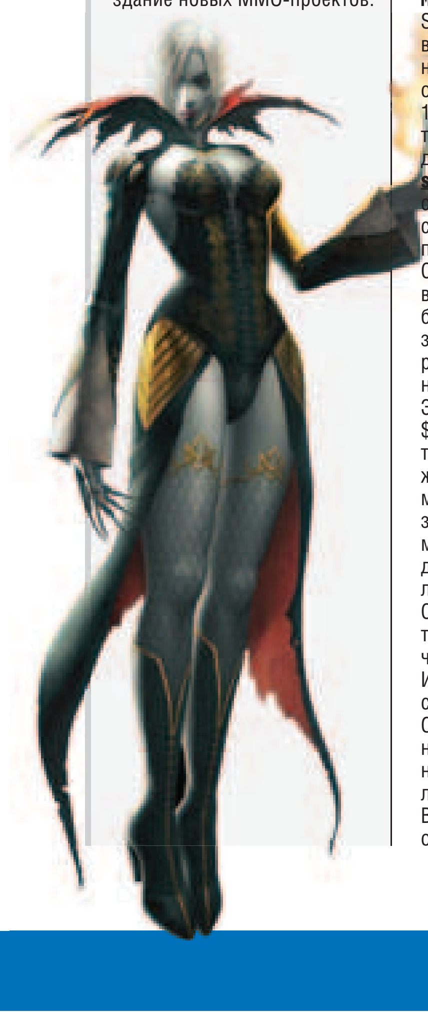
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Джон Смидли (John Smedley), президент Sony Online Entertainment, в интервью порталу GamesIndustry.biz подтвердил слухи о том, что в конце года компания выпустит MMORPG, о которой не было объявлено. «Представьте себе смесь шпионских телесериалов 24 и Alias с Counterstrike и вы поймете суть нашей шпионской MMORPG».



NCsoft с огорчением объявила о снижении доходов в 2006 году на 41%, до 41 миллиона евро. При этом старые MMORPG, вроде Lineage II, остались прибыльными. Ответственными за снижение финансовых показателей «назначены» казуальная MMORPG Auto Assault и массированные инвестиции в создание новых MMO-проектов.





Acclaim, подписав с ней договор на обслуживание не только американских, но и европейских геймеров. Сразу же после того как Acclaim объединила в своих руках всех «неазиатских» игроков 9Dragons, она немедленно порадовала их сообщением о начале открытого бета-теста (европейцам отведен отдельный сервер).
Говоря о политике Acclaim в отношении европейского рынка, исполнительный директор компании Говард Маркс (Howard Marks) несколько раз подчеркнул: «Не только в США, но и в Европе 9Dragons будет предлагаться игрокам на условиях free-to-play».
О подробностях открытого тестирования 9Dragons читайте в ближайшем обзоре бета-тестов нашей рубрики.

4 Station Exchange – обоюдная выгода

Молодые продают, а старые покупают.
Sony Online Entertainment с удовольствием отчиталась об успешной работе официальной аукционной площадки Everquest II. За 12 месяцев с июня 2005 года (дата старта проекта) по июнь 2006 года обороты Station Exchange (**http://stationexchange.station.sony.com**) составили $1.87 миллиона, что сравнимо с оборотами всех «подпольных» площадок вместе взятых. Самые ценные объекты, продававшиеся на Station Exchange, это, безусловно, персонажи – до $2000 за голову. При этом самыми дорогими оказались Темные Эльфы, немного дешевле шли Высшие Эльфы и Люди.
$37435 – это наибольшее количество денег, заработанное на продажах одним человеком. Для этого мега-спекулянту пришлось удачно завершить 351 аукцион, по одному ежедневно. Ну а 15 лучших продавцов Station Exchange заработали за год не менее $10000 каждый. Среднегодовой курс игровой валюты составил $7.35 за один «кусочек» платины.
Интересно выглядит половозрастной состав посетителей Station Exchange. Основа контингента – это, естественно, мужчины, причем 22-летние парни в основном продают товар, а 34-летние мужики его охотно скупают. В среднем один посетитель аукциона оставляет тут за год $64.5.

5 Guild Wars предлагает неплохие призы

Самая крупная война гильдий проходит в Guild Wars (**http://www.guildwars.com**) в рамках нового «Небесного турнира» (Celestial Tournament). Регистрация участников закончилась 14 февраля, отборочные этапы по швейцарской системе продлятся еще шесть недель, а стыковые матчи 16 лучших гильдий намечены на конец марта. Окончательно же победитель турнира определится 1 апреля.
Обладателям аккаунтов Guild Wars, Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall есть за что побороться – лучшие восемь гильдий получат призы на общую сумму в $7039. Первое место принесет каждому члену победившей гильдии дорогую видеокарту ATI Radeon X1950 XTX ($460), а всей гильдии – постоянный (!) бонус (Gold Cape trim). Остальные семеро победителей и все не столь удачливые участники турнира получат недорогие видеокарты, мыши, кулеры и непостоянные бонусы.
Ну а специальные, сохраняющиеся на весь срок действия аккаунта склянки с зельями (transmogrify potion) достанутся всем принявшим участие в турнире гильдиям. СИ



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

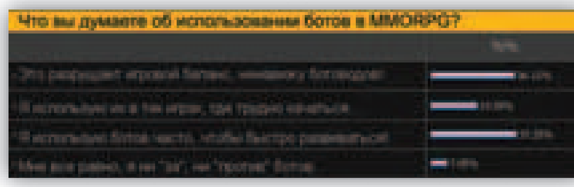
Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0

В подавляющем большинстве MMORPG строго запрещается использовать сторонние программы и утилиты, позволяющие быстро прокачать персонажа, скопить денег или сделать и то и другое одновременно. Позиция администрации понятна: автоматизация игры – это совсем не то, о чем мечтали разработчики.
Но прокачка персонажа в некоторых проектах (скажем, в сожравшем кучу моего времени Lineage II) настолько утомительна, что большинство геймеров (37%) видит выход только в ботоводстве. Ровно столько же (36%) у нас принципиальных чистюль, добивающихся всего упорным трудом (уж не китайцы ли это?..).
Лично я отношусь к тем 19%, что «шалят» редко, по необходимости, и потому с оптимизмом воспринимаю позицию 7% «пофигистов».

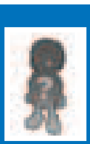
Источник: MMORPG.com, опрошено 2 852 человека.



EVE Online: полезные советы

ВЕРОЯТНО, ТЫ УЖЕ НАЧИНАЕШЬ ПОДОЗРЕВАТЬ, ВО ЧТО ВВЯЗАЛСЯ, ПИЛОТ? Я РАССКАЖУ. КОГДА ТЕСТЫ ПОДТВЕРДИЛИ СОВМЕСТИМОСТЬ ТВОЕЙ НЕРВНОЙ СИСТЕМЫ С КАПСУЛОЙ, ВЫДЕЛИВ ТЕБЯ ИЗ СОТЕН ТЫСЯЧ ПРЕТЕНДЕНТОВ, ТЫ ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ СУЩЕСТВОМ В ОБЩЕПРИНЯТОМ СМЫСЛЕ. ТЫ ПОЛУЧИЛ ЧУДОВИЩНУЮ ВЛАСТЬ, НО И ОНА НАВСЕГДА ПОЛУЧИЛА ТЕБЯ. ТЕПЕРЬ ТЫ ПОЧТИ БЕССМЕРТЕН И, ВЕРОЯТНО, БУДЕШЬ ДЫШАТЬ И МЫСЛИТЬ СПУСТЯ СОТНИ ЛЕТ, НО ТВОЕ СОЗНАНИЕ БОЛЬШЕ ТЕБЕ НЕ ПРИНАДЛЕЖИТ – ЕГО СУДЬБУ ДО КОНЦА ВРЕМЕН ОПРЕДЕЛЯТ БЕСКОНЕЧНЫЕ КОНТРАКТЫ НА КЛОНИРОВАНИЕ. ТЫ НАУЧИШЬСЯ УПРАВЛЯТЬ КОРАБЛЕМ НАМНОГО ЛУЧШЕ, СТАНЕШЬ НАСТОЯЩИМ БОГОМ ВОЙНЫ; БУДЕШЬ РАСПОЛАГАТЬ ФИНАНСОВОЙ И БОЕВОЙ МОЩЬЮ, ЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЦЕЛЫМ ГОСУДАРСТВАМ, НО, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, БУДЕШЬ ТЫ ПОБЕЖДАТЬ ИЛИ ПРОИГРЫВАТЬ, НА ТВОЕЙ СОВЕСТИ БУДЕТ ВСЕ БОЛЬШЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЖИЗНЕЙ – ВРАГОВ И ДРУЗЕЙ, ВОЕННЫХ И ГРАЖДАНСКИХ, СРАЖАЮЩИХСЯ ПРОТИВ ТЕБЯ ИЛИ ДОВЕРИВШИХСЯ ТЕБЕ... ВНОВЬ И ВНОВЬ ТЫ БУДЕШЬ ИСЧЕЗАТЬ В КОШМАРНЫХ ВАКХАНАЛИЯХ СМЕРТИ, ОСТАВЛЯЯ ПОСЛЕ СЕБЯ ТЫСЯЧИ ТРУПОВ, БЫСТРО ОТДАЮЩИХ ТЕПЛО БЕСКОНЕЧНОМУ КОСМОСУ, И ЗАТЕМ ВОЗРОЖДАТЬСЯ, ТОЛЬКО ЧТОБЫ ВЕРНУТЬ СВОЕ ПРОКЛЯТИЕ – ЗВАНИЕ ПИЛОТА. ОБДУМАЙ ЭТО НА ДОСУГЕ.

НАПУТСТВИЕ ЮНОМУ ПИЛОТУ, ФОРУМ EVE-RU.COM



Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

Тема этой заметки, первой из целого цикла – секреты мастерства в EVE Online, MMORPG, которую некоторые эксперты считают лучшей онлайновой игрой на планете и которую в скором времени издаст на русском компания «Нетвиль». Как видите, для разговора у нас есть всего одна страница, поэтому постараемся коснуться только самых интересных сторон EVE: самопознания, мордобоя, завоевания мира и, если повезет, секса. А ответы на детские вопросы – ищите в руководстве к игре.

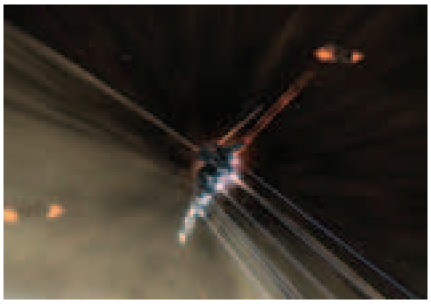
Прямо в самом начале, при создании персонажа, вам придется определиться, на чьей вы стороне. В EVE вся история держится на том, что четыре расы наших далеких потомков вот-вот вцепятся друг другу в глотки, а к выходу этого номера как раз будет готово дополнение, которое наконец-то позволит factional warfare, и брат пойдет на брата уже на законных основаниях. Вам необходимо знать вот что: Раса Amarr – религиозные фанатики, которые, однако, первыми из всех запустили человека в космос. Они как герои «Дюны» Фрэнка Герберта. Раса Caldari – милитаристы, ставящие гражданские свободы ниже интересов мегакорпораций. Такие, знаете, как Курт Рассел в фильме «Солдат». Minmatar – бывшие рабы Амарцев, свободолюбивые и темнокожие. Как Морфеус в «Матрице». И, наконец, Gallente: они первыми построили настоящую демократию и являются, как и мы с вами, большими ценителями спиртного и стриптиза. Так вот, кто вам симпатичней – тех и выбирайте. Вам будут рассказывать, как важно сделать персонажа с высоким показателем Perception и как безнадежны герои с Charisma больше 5, будут говорить, что ученые – это которые с Memory и Intellect, а пилоты – которые с Willpower. Не слушайте. Механика EVE – одна из самых гибких в своём роде, и она наградит вас за любую деятельность, поэтому просто придумайте себе героя, подберите соответствующие показатели и занимайтесь любимым делом. Этот совет может показаться бесполезным и вообще антинаучным, но поверьте – он в большом дефиците сегодня, и именно его не хватило в свое время тысячам несчастных, которые уныло бредут сейчас по протоптанной тропинке «шахтер-производственник-пилот линкора с большими пушками» мимо безграничных возможностей EVE.

Мы подошли к важной теме – мечтам, к осуществлению которых вы должны будете стремиться. Должны – потому что, в отличие от прочих игр, EVE Online не станет вас развлекать, какие бы чудеса ни таились в ее глубинах. Пирожок с полки здесь получаешь, только поставив цель и достигнув ее, не раньше. Так вот, несмотря на внешнее сходство с AutoCAD, игра позволяет совершать действительно потрясающие подвиги: можно дослужиться до командующего флотом и отдавать распоряжения другим командирам, чтобы они руководили своими подразделениями; можно искать затерянные в космосе древние руины, а потом – собирать экспедиции и отбивать у туземцев сокровища, как какой-нибудь Индиана Джонс; владеть космической станцией или, напротив, уничтожать космические станции; создать торговую империю, которая будет работать без вашего участия; стать пиратом, которого боится весь регион; управлять уникальным кораблем, не доступным на рынке; создать самостоятельный боевой флот наемников, который сражается за тех, кто больше платит; управлять банком. Все эти и многие другие мечты в EVE уже осуществил по крайней мере один игрок. Если ни одна из них не пришлась вам по душе – придумайте новую и займитесь ей.

Мы обещали рассказать про мордобой. Известно, что механика EVE позволяет при определенных обстоятельствах трём новичкам на фрегатах и крейсерах завалить одного ветерана на увешанном дорогущим оборудованием линкоре. Но может статься и так, что когда вы сами дорастете до пилотирования тяжелых кораблей и оперирования hi-end оружием, над вами будут безнаказанно измываться заморыши на кораблях-невидимках, пижоны на тяжелых штурмовых крейсерах и даже камикадзе на крошечных frigate-sized скорлупках. Ведь хотя исход боя, разумеется, зависит от правильного обвеса кораблей и умений сражающихся (информацией об этом завалены все профильные форумы), игра устроена так, что победить, или хотя бы выйти из боя без потерь может едва ли не кто угодно, но только если он проявит достаточно хладнокровия и сообразительности. Вот вам еще один ненаучный совет: раствориться в битве, узнать не только себя, но и своего противника, принимать решения ежесекундно и без колебаний – единственный верный способ выиграть. Все остальное – всего лишь средства, которыми вам, возможно, и не придется воспользоваться, если вы поленитесь думать или не решитесь рискнуть.

Но – наша страница подошла к концу, так что ненаучные советы о сексе как части EVE придется отложить до следующего номера. Если вы действительно намерены открыть для себя мир EVE, на ближайшие две недели вам хватит и вышесказанного. Cya later m8s, fly safe! СИ







Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ - 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ - 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)**

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

☐ на 6 месяцев

☐ на 12 месяцев

начиная с ______________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐. ☐☐. ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (______) ____________________
(код)

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ______ 2007 г. (месяц)	Сумма

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала «**СТРАНА ИГР**» с ______ 2007 г. (месяц)	Сумма

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир





Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Блондинка в Азероте

ИГРЫ НА НАШИХ ЧУВСТВАХ

ПРОСТИТЕ, ЭТО НЕ ВАШИ БРОВИ УПОЛЗЛИ НА ЗАТЫЛОК? ВЕРНИТЕ ИХ НА ЗАКОННОЕ МЕСТО. С ЭТОГО НОМЕРА И ДАЛЕЕ – КАЖДЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ ЗДЕСЬ РАССКАЗ ОБО ВСЕХ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ, НЕОЖИДАННЫХ, НЕОДНОЗНАЧНЫХ СОБЫТИЯХ ВСЕЛЕННОЙ WORLD OF WARCRAFT. ПОЧЕМУ БЛОНДИНКА? ПРОСТО МЫ СЧИТАЕМ, ЧТО СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА МОЖЕТ ПРИВЛЕКАТЬ СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ ЛЮДЕЙ. И ПОТОМ ОНА САМА ЭТО ПРЕДЛОЖИЛА, МЫ НЕ МОГЛИ ОТКАЗАТЬ.

Не знаю, как вы, а я так и вижу эту картину: выход Burning Crusade – как оглушительное падение какого-то огромного метеора. Сначала – еле заметный отблеск в далеком небе слухов и новостей, потом он уже стремительно летит в вашу сторону, со шлейфом превью и отзывов бета-тестеров! И вот – бээмс – с грохотом он впечатывается в планету, собирая вокруг себя журналистов, восторженных свидетелей и просто зевак. Кто смог бы такое не заметить! А кто – сделать вид, что ничего не произошло? Обладатели заветной зеленой коробочки подтвердят, что вслед за почти безумной радостью ее покупки подкатывает горькое непонимание: мы что, зря убивали время? Вчерашний телефонный разговор с подругой плавно перетек с совместного потрясения от внезапно поседевшего Питта в «Вавилоне» на, не поверите, разговор о Warcraft. Velveta, хлюпая носом, рассказывала, как поменяла чудесные эпические наплечники своего персонажа на обычную «зеленку» – вещь совершенно заурядную и, в общем-то, вовсе не гламурную. Еще через полчаса мы сошлись во мнении, что выход BC разделил всех играющих в World of Warcraft на два непримиримых лагеря: направо – счастливчики, уже купившие дополнение, налево – те, кто этого сделать еще не смог.

Бедолаги! Они почувствовали себя не в своей тарелке. Пока Blizzard не стала торговать дополнением с официального сайта, понурые воины и маги, давным-давно упершиеся в потолок 60-го уровня развития, настойчиво размахивали дуэльным флагом перед каждым, кто оказывался в пределах их видимости. Чуть более изобретательные (или просто озлобленные, да, это будет вернее) попытались заткнуть собой подходы к заветному порталу, развернув кровопролитные войны под лозунгом «ни себе, ни людям». Попасть под здоровенный кулак горообразного мачо, которому ты всего минуту назад приветливо помахала ручкой, согласитесь, малоприятно.

Можно ли их понять? Наверное, да. Ведь мимо группами или под ручку разномастные герои двигались в сторону Аутленда, чтобы сунуть нос в темноту портала... и с содроганием осознать: месяцы, проведенные в изнуряющих походах и прохождениях подземелий, не были нужны ни-ко-му. Редкие вещицы, получить которые помогали иногда десятки друзей, оказывались порой хуже того, что предлагали NPC за выполнение пустяшных заданий. Хотя раньше предполагалось, что модные «эпики» сохранят тщедушные тельца персонажей во время боев с ужасными тварями по ту сторону портала и помогут сохранить себе нервы в борьбе с ними чуть дольше. Эти планы обратились в пыль довольно быстро, когда стало ясно, что отлично экипированный ветеран, что бы он там ни говорил, как ни успокаивал себя, на новых землях мало чем отличается от зарвавшегося юнца, впервые услышавшего о WoW пару месяцев назад. Никто, я вас клятвенно заверяю, никто не собирается сидеть до положенного 60 уровня в «старых» землях! Лишь достигнув 58 уровня, минимального возраста, необходимого для допуска в Аутленд, молодежь сбивается в стайки и направляется выполнять новые квесты, получая непривычно жирные порции опыта, свеженькие доспехи и блестящее оружие с камушками. Вы, должно быть, уже знаете о еще одном не совсем очевидном моменте: попасть в страну пурпурного неба и крылатых ездовых тварей можно и раньше: нужно лишь подмигнуть дружественному магу и упросить его открыть портал – вуаля, и вы уже ходите по запретным землям и любуетесь невиданными пейзажами!

Не хочется признавать, но разрывающая мне сердце необходимость поменять прекрасно сидящие доспехи на жутковатые и, главное, разномастные квестовые предметы – трудность временная. Немного упорства или простой усидчивости позволят вам перестать быть похожими на цирковых клоунов – одежды приобретают должный строгий и элегантный вид. Ну конечно, появление в городе симпатичной золотоволосой эльфийки в невиданных ранее наплечниках не остается незамеченным: ее берут в плотное кольцо и дотошно изучают. Есть, однако, и тут подводные камни: например, как выглядит новый Tidefury Helm, никто пока не знает. Даже его обладатель вынужден наблюдать жуткий лишенный текстур куб, в который упакована голова его персонажа, и слышать сдавленные смешки окружающих. Да, Blizzard ошиблась, недосмотрела, торопилась обрадовать нас дополнением.

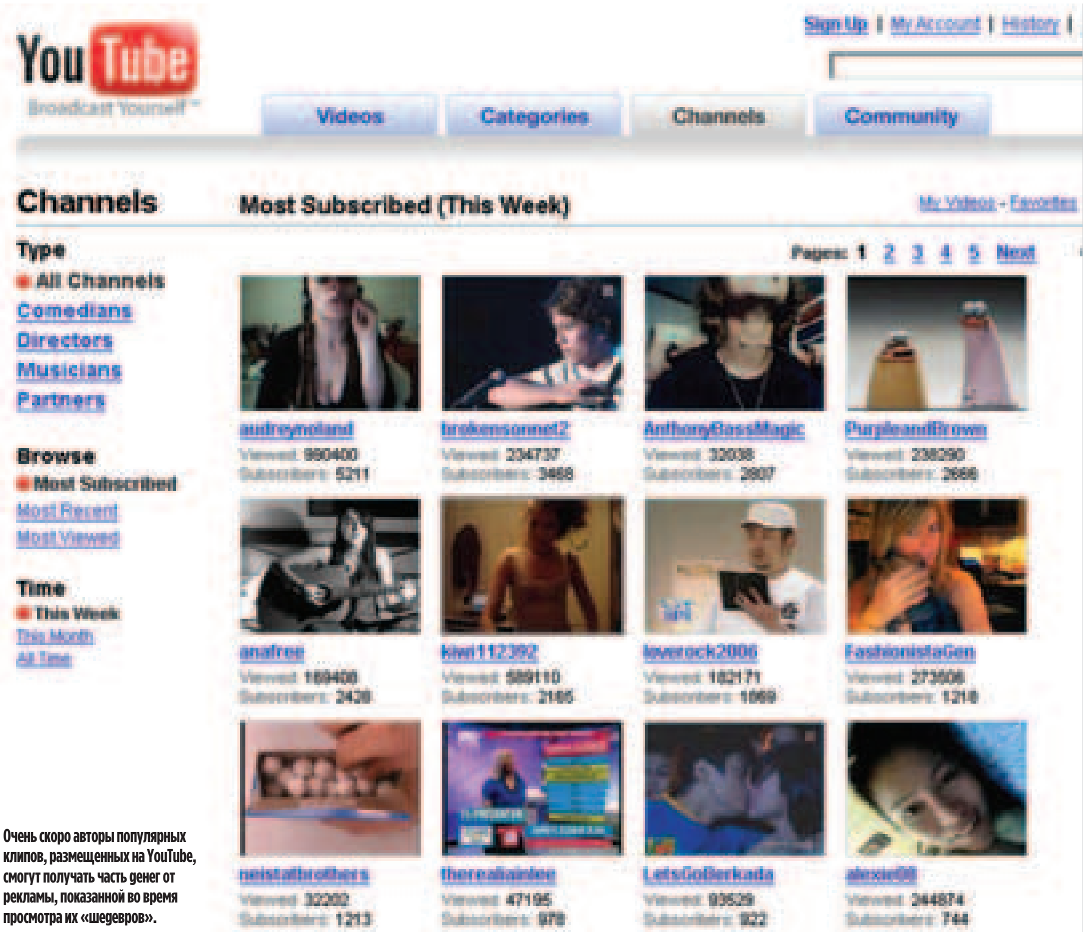
Спешила так, что в своем стремлении продать Burning Crusade всем без исключения выдумала новую игру. Именно к такому выводу мы и пришли в нашем телефонном разговоре с подругой: для всех, кто устанавливает дополнение, WoW начинается заново, ровно в ту самую минуту, когда последний установочный диск отправляется в лоток, закачивается последнее обновление и на экране появляется новая заставка. Были вы здесь раньше или нет, никакого значения не имеет.

Если да – прекрасно.

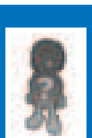
Если же нет – извините, но у вас отобрали огромный кусок бисквита со сливками. Вам не отведать, не понять всей мякоти и сока оригинального «Варкрафта» – его подземелий. Перед вашими глазами не будет бурлить и пузыриться лава Blackrock Depths, от вашего меча не падет гигантша Ониксия, Molten Core, ах, о чем это я, какой вообще Molten Core!?? Иногда удачные, подчас не очень, но все такие разные и узнаваемые AQ40, Naxx, Uldaman с его ядовитыми поганками, пролетят мимо и останутся где-то там, в пыльной дали своих устаревших вещей. Отныне дирижабли наших игровых маршрутов курсируют без остановок и запасных путей: только континент-Аутленд. И хотя кто-то по инерции продолжает собирать группы, настойчивое LFG -->BRD находит все меньше откликов. Быть может, мы вернемся туда на 70 уровне ради развлечения? Маловероятно. Или Blizzard решится когда-нибудь на полное обновление контента старых подземелий? На этот счет не слышно никаких комментариев. Ясно одно: ни Брэд Питт, ни World of Warcraft уже никогда не будут прежними.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Очень скоро авторы популярных клипов, размещенных на YouTube, смогут получать часть денег от рекламы, показанной во время просмотра их «шедевров».



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

YouTube поделится деньгами

Основатель YouTube Чад Харли (Chad Hurley), выступая на Международном экономическом форуме в Давосе, пообещал, что его компания будет выплачивать вознаграждение пользователям, загрузившим наиболее популярные видео. Единственное условие: авторские права на клип должны принадлежать пользователю.
Как отмечает сетевое издание Internet.Ru (**http://internet.ru**), изначально YouTube не хотел делиться рекламными деньгами с пользователями, поскольку основатели «хотели сохранить чистоту сообщества». Однако после того как YouTube **http://www.youtube.com**) был приобретен компанией Google, настроения основателей поменялись. По словам Харли, теперь, когда сервис обзавелся достаточно большой аудиторией, у YouTube появилась возможность поддержать талантливых пользователей, перечисляя им часть доходов от размещения рекламы.
Ожидается, что программа «поддержки» будет запущена в ближайшие месяцы, однако пока не ясно, каким образом будет работать эта схема и на какие гонорары смогут претендовать авторы наиболее популярных роликов.

«Королева спама» оказалась мужиком

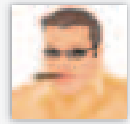
Как известно, 55% всего спама исходит с серверов, зарегистрированных в США. Остальные 44% незаконного почтового трафика приходится на Китай, Южную Корею, Россию и Бразилию (1% – все остальные страны). Теперь спама станет, возможно, чуть меньше. Южнокорейская полиция отчиталась в аресте человека, обвиняемого в рассылке триллионов электронных писем, подписанных женским ником Ким Ха-На. «Королевой спама», как окрестили хакера в Южной Корее, оказался… 21-летний компьютерный гений по фамилии Парк (Park). Вместе с сообщником юноша взломал 318 серверов, принадлежащих правительственным учреждениям и коммерческим структурам, а также оказался причастным к незаконному сбору информации о 12 тысячах человек. Наказание хакерам-спамерам грозит не самое строгое. В полиции заявляют, что Парка с сообщником ждет тюремное заключение сроком до трех лет либо штраф в размере 30 миллионов вон (чуть больше $30 тыс.).

4 из 10 «лучших» спамеров – русские

И еще одна новость на тему спама, мимо которой не пройти. Международная некоммерческая организация Spamhaus (**http://www.spamhaus.org**) обновила свой TOP 10 лучших спамеров мира. К счастью, на первое место вышел представитель Украины, ныне известный как Алекс Поляков. А вот на втором, четвертом, шестом и восьмом местах представители России – замеченный в распространении, помимо спама, еще и вирусов Лев Куваев, разработчик спамерского софта Руслан Ибрагимов, любитель клубнички Павка (Artofit) и, наконец, автор DMS spamware Алексей Панов. Остальные места заняли спамеры США, Гонконга и Австралии. Отметим, что рейтинг Spamhaus достаточно условен, поскольку все русскоязычные спамеры Украины, России и США тесно сотрудничают друг с другом и точно отследить деятельность каждого из них невозможно. Но, безусловно, представленная десятка причастна к 80% миро-

БЛОГОСФЕРА

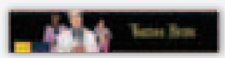
«Интернетные штучки»
http://internetno.net/



Кому читать:
тем, кто хочет знать, скрывается ли что-то полезное за модной ныне вывеской web 2.0?..

Нынешнему владельцу, Сергею Зайцеву из Ульяновска, «Интернетные штучки» достались «по наследству», после того как надоели основателю проекта Сергею Булаеву. Случилось это ровно год назад и, надо сказать, наследство не растранжирено, а приумножено.
Записи в сетевом журнале появляются исправно, тематика их строго выдерживается – web 2.0, социальные сети и новые сервисы, прикольные программки и блогинг. Как видите, все очень модно, интересно и даже местами полезно.
Самый обширный раздел блога «Сайты и Сервисы» – более 250 обзоров занятных и обычно узкоспециализированных ресурсов, вроде Fleck.com (комментирование любой страницы в Интернете), MyScoop (российский сервис социальных закладок), Geni (интерактивный сервис для создания генеалогического дерева) и т.п. Еще один раздел, куда стоит заглянуть, это «Интернетное мнение» – интервью с «интернетными» (т.е. интересными и авторитетными) людьми, тяжбы сетевых компаний, персон и прочая социальная активность.
Заметки блога разрешено комментировать, чем охотно и, увы, совсем незлобиво занимаются постоянные читатели и почитатели. А вот для общения «не по теме» г-н Зайцев завел еще один сетевой дневник с весьма провокационным названием – Ohooenno.com. Там, конечно, немного другой настрой.

Game News
http://gnews.game-ost.ru



Кому читать /писать:
тем, кого не устраивают «тупые» и «совершенно неправильные» рецензии игр в бумажных и сетевых СМИ.

Изредка посещаемый мною андеграундный Game OST (саундтреки из компьютерных и консольных игр) решил проявить себя еще и на ниве «игрожура» и в декабре прошлого года приютил на домене некоммерческий Game News. «Некоммерческий» в данном случае означает не только отсутствие гонораров, но и определенный риск для пользователя, ведь неопытному сетевому люду предлагают попробовать свои силы в столь неблагодарном деле, как игровая журналистика. А все мы хорошо знаем, сколь бурные и нелицеприятные отзывы вызывает обзор или рецензия, выявляющая в любимой большинством игре или платформе какие-то недочеты.
С технической стороны Game News – это коллективный блог, куда принимаются посты и комментарии зарегистрированных пользователей (полноценная регистрация мне, честно говоря, не удалась, может быть, поэтому разнообразия авторов тут пока не наблюдается). Дизайн сайта функциональный, предусмотрен экспорт обновлений через RSS (записи и комментарии).
Сверхзадача ресурса – «получить статус СМИ и развернуть активную деятельность в плане написания новостей, создания публикаций». За прошедшее время в 5 рубриках Game News накопилось около сотни записей и примерно столько же комментариев. Наиболее занятные рубрики – «Творчество игроков» (пока тут лишь художественное описание приключений в World of Warcraft) и «Рецензии» (оценки играм даются, на мой взгляд, излишне хвалебные).

Мини-игры. Наш выбор

СЕГОДНЯ МЫ ЗАЙМЕМСЯ ДЕЛОМ, КОТОРОЕ, НЕСОМНЕННО, ОСУДЯТ МНОГИЕ МОРАЛИСТЫ И ФИЛОСОФЫ. НО ОТ НЕГО В СЕТИ НЕТ СПАСЕНИЯ – АЗАРТНЫЕ ИГРЫ ПОДЖИДАЮТ НАС В САМЫХ НЕОЖИДАННЫХ МЕСТАХ. К СЧАСТЬЮ, НАМ ГРОЗИТ ЛИШЬ ВИРТУАЛЬНЫЙ ПРОИГРЫШ, ВЕДЬ ПЕРЕД НАМИ МИНИ-ИГРЫ, А НЕ РЕАЛЬНАЯ РУЛЕТКА В КАЗИНО.

BLACK JACK FEVER

http://www.flashgamesclub.ru/gambling/blackjackfever.htm

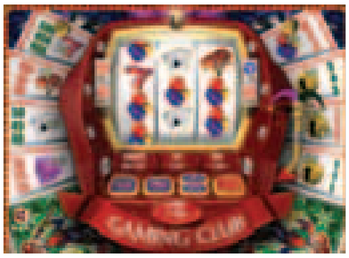
По-английски – Black Jack, а по-русски это звучит куда короче – «Очко». Если не знакомы с правилами, то вот они: вам сдают карты, и надо стараться набрать 21 очко. На 18-20 очках можно тормознуть и подождать сдачи казино. Перебор или меньшее количество очков – проигрыш.



GAMING CLUB

www.thepcmanwebsite.com/online_casino/aff/gamclubaffslots.shtml

Эти аппараты вы наверняка встречали в жизни. Выбираете ставку, которая максимально может быть утроена. Нажимаете Spin (подобие пресловутой рукоятки слот-машины) и проверяете удачу. О выигрыше известит звук и иллюминация, а расчет произойдет автоматически.



AMERICAN POKER II

http://www.flash-game.net/game/777/american-poker-ii.html

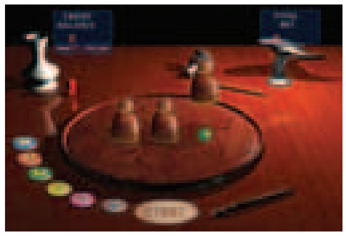
«Стрит», «флэш», «фул хауз» – эти термины нам постоянно встречаются в романах и новеллах «из жизни джентльменов». American Poker II – один из лучших мини-покеров, особо подходящий для новичков. Вам не только расскажут о правилах, но и разъяснят их на наглядных примерах!



CAPS

http://www.hot.ee/selenger/9206/Caps.html

Надеюсь, в «Наперстки» играть умеют все. Ничего сложного: делаешь ставку и пробуешь отгадать, под каким из колпачков спрятан шарик. Громадная просьба – играйте в «Наперстки» только в Интернете! Компьютер не жульничает, в отличие от мошенников у ближайшей станции метро.



Популярные блог-хостинги января:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(44 тыс. записей/день, -4 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(34 тыс. записей/день, -5 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, без изменений)
5.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)

вого спам-трафика и, соответственно, наносит наибольший вред Интернету.

Vista несовместима с онлайновыми мини-играми?

«Майкрософт переборщила, сделав Windows Vista настолько безопасной, что введенные ограничения не позволят работать большинству онлайновых игр!» – заявил один из бывших сотрудников Майкрософта. К этим словам стоит прислушаться, так как Алекс Сент-Джон (Alex St. John) известен не только как разработчик DirectX, но и как CEO игрового сервиса WildTangent (**http://www.wildgames.com**), где есть множество столь любимых многими онлайновых аркад, стрелялок, головоломок и прочих казуальных игрушек.
Трудности, отмечает Сент-Джон, могут возникнуть не только при запуске игры, но и, например, при попытке сохранить какой-либо этап прохождения. Не меньшей загвоздкой, особенно для мелких производителей мини-игр, станет система родительского контроля Windows Vista, позволяющая взрослым ограничить доступную детям информацию. Основа ограничения – листинг Electronic Software Ratings Board, но чтобы игра оказалась в нем, разработчику надо заплатить $2,5 тыс. Не каждый разработчик-одиночка захочет или сможет это сделать, соответственно, его игра не получит рейтинг ESRB и дети ее никогда не увидят. Хотя ничего криминального в этой игре может и не быть…
WildTangent решила задачу совместимости достаточно просто, выпустив бесплатную игровую «консоль», скачав которую, пользователи Windows Vista получают 100 мини-игр в одном флаконе. Впрочем, дождемся широкого распространения появившейся 30 января Windows Vista и постараемся самостоятельно понять, реальны ли «страшилки» Сент-Джона. Возможно, трудности преувеличены и нас пугают исключительно в маркетинговых целях, ради продвижения собственного софта?..

Xbox Live Arcade стал весомее

До недавних пор обладателям аккаунтов на Xbox Live Arcade (**http://www.xbox.com**) были доступны для загрузки лишь относительно небольшие игры и демо-версии – до 50 Мбайт. Однако времена меняются, и в январе, с появлением Castlevania: Symphony of the Night, римейка анти-вампирьей аркады от Konami, Майкрософту пришлось пойти навстречу разработчикам. Предоставляемая играм квота увеличена до 250 Мбайт, а для особо ценных проектов и до 450 Мбайт. Новости хорошие, единственное, чего теперь не хватает некоторым геймерам, так это быстрого и безлимитного Интернета да HDD потолще.

Google отхватил десятину Рунета

По данным мультипортала Liveinternet.ru (**http://www.liveinternet.ru**), в январе доля Google в генерируемом в Рунете поисковом трафике, впервые составила более 10%.
Вместе с этим, подчеркивает сетевое издание «Вебпланета», Google укрепил позиции и среди всех посетителей Рунета, которых подсчитывают, невзирая на прописку, – его доля составила 21.6%. С этим показателем поисковик вышел на 2-е место после «Яндекса» (47.4%), опередив «Рамблер» (17.7%). Резкий рост популярности американского поисковика в период праздников можно объяснить тем, что в зарубежье, где Google более популярен, гулять начинают еще 25 декабря, зато россияне отдыхают после Нового года почти целую декаду.
Однако и по числу российских посетителей Рунета Google смог показать значительный рост: еще в декабре его доля составляла 9.4%, а в январе достигла 11%. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 7.5

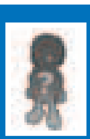
«ГОРОД ЛЕЙН»

ЖАНР:	графический MUD/RPG
РАЗРАБОТЧИК:	В. Ермолаев
ОНЛАЙН:	http://www.lane.ru

Текстовый MUD впору заносить в «Красную книгу», последние толковые проекты в этом жанре можно пересчитать по пальцам. Особенно в Рунете, где «Город Лейн» стоит особняком в череде однотипных браузерных ролевиков. В разговоре с нами автор проекта Владислав Anafay Ермолаев не раз как заклинание повторял: «Да, игра многопользовательская, относится к жанру онлайновых RPG, но это отнюдь не massive MMORPG. Запомните, это MUD с графикой!»
Для современного ролевика «Город Лейн» и в самом деле выглядит непривычно. Это скорее фэнтезийный мир, населенный взаимодействующими персонажами, чем арена для борьбы или зона кладоискательства. По мере знакомства с ним создается впечатление, что все эти города и деревни, подземелья и леса, равно как и ролевая составляющая – всего лишь антураж или основа, на которой, как в классическом MUD'е, игроки призваны самостоятельно взрастить мир вокруг себя.
Безусловно, местами сквозь «антураж» проглядывает и «сюжет», раскрываемый через квесты для одного или группы персонажей, имеющие несколько вариантов решения или основанные на конфликте интересов между геймерами. Многих удивит и игровой процесс. Поначалу ставит в тупик система раундов – за 40 секунд требуется выбрать список действий, которые будут произведены к следующему ходу. Но потом привыкаешь, особенно добравшись до первых монстров (не самая простая задача…), магазинов и квестов.
Поразит многих и отсутствие ограничений на развитие персонажа (в игре уже есть хайлевелер 140-го уровня). Между тем из трех возможных решений – стандартный MMORPG'шный Level Cup, MUD'овские «реморты» (возврат персонажа, достигшего предела развития, к 1-му уровню с выдачей ему дополнительных возможностей, отличных от остальных «первоуровневых» персонажей) или «убывающая шкала» полезности уровней – выбрано последнее. В итоге персонаж 6-го уровня имеет в «Городе Лейн» больше преимуществ перед 5-м уровнем, чем, скажем, 102-й перед 101-м.
При все при том возможностей для развития игрового сообщества и мира множество – это и организация гильдий, и покупка магазинов, лавок или домов, и строительство зданий по своим проектам, и появление новых неигровых персонажей или упоминание об игроках уже существующими NPC. Не говоря уж о многочисленных умениях, крафте и магии.
Боевка «Города Лейн» – заметно расширенная система блоков-ударов. Из достоинств проекта упомянем искрометный юмор, игровой доступ в браузере (увы, до января…) или через 2D-клиент. Интересна и опция «Разыскивается» – на напавшего или убившего новичка монстра или игрока «вешается» награда, которую получает тот, кто убьет злодея. Что немаловажно, эта RPG действительно бесплатна и обходится без привилегированных «платных» аккаунтов.
Изъяны проекта – малое количество игроков на сервере (15-20 человек, самое большое – 60), слабая мотивация коллективной игры и отсутствие GM'ов.



TBS с жестким контролем времени



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Так выглядит игровой клиент chessplanet.ru

2 ChessPro: красиво, стильно, профессионально. Это я, кстати, не только о дизайне.

3 Интересно, почему на Crestbook.com рисуют коллажи с фотографией чешского гроссмейстера Давида Навары?

4 Давненько на Gambler не было обновлений. Наверное, несподроста.

Хотя человек и проиграл суперкомпьютеру, шахматы как вид спорта в нашей стране явно на подъеме. В последнем общероссийском шахматном турнире среди школьников участвовали 82 тысячи юных спортсменов, шахматные школы под руководством экс-чемпиона мира Анатолия Карпова открыты уже в 22 субъектах федерации, а наш Владимир Крамник победил в матче за звание чемпиона мира. На этом фоне россиян, играющих в шахматы по Интернету, стало заметно больше. И в самом деле, какое еще интеллектуальное развлечение, лучшее, чем партия в шахматы, может предложить Сеть? Не стоит удивляться, если сетевые друзья пригласят вас на поединок. А чтобы оказать достойное сопротивление, к нему следует готовиться.
Но где и как? Сейчас разберемся…

Планета игры

Наилучшим шахматным сервером по праву считается «Шахматная планета» (**http://www.chessplanet.ru**). Для игры необязательно даже качать клиент – можно воспользоваться стандартным flash-вариантом доски (**http://chess.rambler.ru/Portals/_Rainbow/testFlash/flashversion.aspx**). Правда, этим лучше не ограничиваться, официальная программа обладает рядом полезнейших функций.
После регистрации, которая отнимет не больше 10 минут, вы поймете точное значение фразы «глаза разбежались». Настроек действительно много! Можно указать скорость вашего интернет-канала или количество трафика, которое вы согласны тратить, – от этого будет зависеть объем загружаемой информации, включающий в себя, помимо списка соперников, еще и «необязательные» турнирные таблицы, рейтинги и прочие прелести. Затем управление: хотите, чтобы пешка, дойдя до 8-й линии, автоматически превращалась в ферзя, тем самым снижая затраты времени на ход? Легче легкого. Вам проще не передвигать фигуру, а указывать ее начальную клетку и поле, на которое хотите ее поставить? Возможно все!
И, наконец, главное – удобство игры и наличие противников. Независимо от вашего уровня, достойный соперник найдется всегда. На «Шахматной планете» в любое время суток обитает как минимум 200 человек, а в «час пик» количество пользователей приближается к тысяче. В их числе, как правило, есть несколько гроссмейстеров и десятки мастеров спорта, а кандидатов в мастера и перворазрядников и вовсе не счесть. Новичкам тоже будет с кем сразиться – сюда нередко заходят и «просто любители» шахматной игры.
Еще одна немаловажная особенность сетевых шахмат – компенсация лага. Как и в любой другой онлайновой игре, ходы соперников всегда передаются с задержкой, которая порой бывает слишком большой, а часы-то идут! Лаг целесообразно возмещать, и тут это делается автоматически. Правда, если партия затянется, рано или поздно компенсация лага прекратится, так что, чем стабильней Интернет, тем меньше головной боли.
Наконец, у «Шахматной планеты» есть еще несколько качеств, интересных игрокам. Во-первых, здесь постоянно – несколько раз в час – проводятся турниры с разным контролем времени на партию. Во-вторых, соревнования бывают не только одиночными, но и командными. Да-да, здесь, собрав вместе друзей или шахматистов своего города, можно создавать команды (совсем как клан MMORPG, не так ли?..). На момент написания этого текста команд было 911, представляете размах? Наконец, все эти состязания – не просто забава. За победы на официальных турнирах можно получить вполне реальный приз (например, шахматные программы компании Chess Assistant, которые стоят не одну сотню долларов) и, конечно же, хорошую славу.
Если всего этого для внесения «Шахматной планеты» в «Избранное» недостаточно, то вот еще один факт: за год я сыграл здесь 2300 партий. Как вы понимаете, этого достаточно, чтобы обоснованно судить о качестве сервиса.
Неплохой шахматный раздел (**http://www.bereg.ru/chess/club/halls**) есть на небезызвестном ресурсе bereg.ru. Здесь вполне можно вовсе не регистрироваться и ничего не скачивать – достаточно просто пройти по ссылке и начать играть. Компенсация лага имеется, правда, реализована она черт знает как: порой возмещается всего лишь одна из примерно пяти «потерянных» секунд, хотя иногда бывает и полное возмещение. Странно как-то. Вообще, обнаружить здесь какие-либо существенные преимущества по сравнению с «Шахматной планетой» не удалось. За счет чего же «Бережок», как его прозвали в народе, столь популярен? Вероятно, дело именно в том, что начать играть – дело нескольких секунд.
Некогда самый популярный в Рунете Gambler (**http://www.gambler.ru**) растерял былое уважение. Причин тому много, и одна из них – массовый исход игроков на «Шахматную планету». Скачав клиент, что на Gambler'е обязательное условие, и очутившись в специальном «игровом зале», вы рискуете добрых два часа прождать появления подходящего по уровню соперника. Кроме того, минимум полезных функций, доска крайне неудобна и выглядит непривлекательно, а компенсация лага реализована просто ужасно: примерно 80% времени не возвращается! В общем, если у вас нет скоростного канала – не стоит надеяться на хороший результат.
Из англоязычных ресурсов отметим в первую очередь GameKnot (**http://gameknot.com)**. Компенсация лага здесь частичная, да и дизайн какой-то мрачноватый. Тем не менее, играть удобно и скачивать ничего не нужно. Смущает лишь малое число игроков: здесь не всегда бывает даже сто юзеров







одновременно, что, сами понимаете, не очень хороший показатель.

Займемся чтением

Рано или поздно, особенно если шахматная игра увлечет вас всерьез, захочется узнать о том, кто из гроссмейстеров сейчас на пике славы и какие соревнования сейчас проходят. Самый информационно насыщенный ресурс, несомненно, ChessPro (**http://www.chesspro.ru**). Почти каждый день тут появляются отчеты о турнирах, написанные известными гроссмейстерами (например, 14-м Чемпионом мира Александром Халифманом), иногда партии в реальном времени комментируются международным мастером спорта Максимом Ноткиным. Сами шахматисты время от времени пишут статьи-размышления, в которых со всех сторон рассматриваются проблемы современных шахмат.

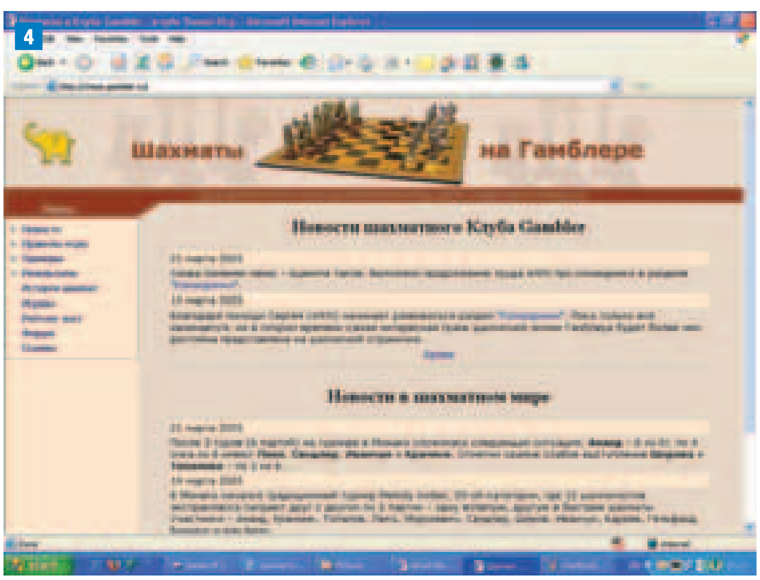
Не так давно с ChessPro ушел штатный комментатор, гроссмейстер Сергей Шипов. Ушел он, разумеется, не в «никуда», а основал собственный сайт Crestbook (**http://www.crestbook.com**). Здесь предлагается то же добро, что и на ChessPro: сводки с игровых фронтов, комментарии и занятные эссе «на тему». Только вот количество статей невелико, другие известные шахматисты появляются редко, а дизайн, по правде говоря, убогий. Будем надеяться, что это временно.

Много знает о шахматах и любимая нами «Википедия» (**http://ru.wikipedia.org**). Подробности о происхождении шахмат, объяснение игровой терминологии, множество интересных ссылок и исторических справок… в общем, необходимый ликбез для новичка.

Штекер в мозг?

Напоследок – пара слов о нашумевшем шахматном матче между Владимиром Крамником и Веселином Топаловым, вернее – о так называемом «туалетном скандале». Недавно в одной испанской газете было опубликовано интервью с болгарским шахматистом, в котором он заявил, что в туалете был найден сетевой кабель, с помощью которого Владимир якобы получал подсказки. Внимание, вопрос: каким образом Крамник получал сигналы? Вставлял штекер в мозг, как в «Матрице»? Или прятал под рубашкой ноутбук? Идем дальше. Почему ходы Владимира совпадали с ходами, предлагаемыми шахматными программами, куда реже, чем в случае с Топаловым? Почему Крамник с легкостью выиграл дополнительный матч по быстрым шахматам, где уже просто нельзя было отходить от доски, поскольку времени на партию дается слишком мало? Всего этого достаточно, чтобы заявить: Крамник победил, потому что он действительно лучший. Хотя и Топалов, пожалуй, тоже ничего, ему бы еще более подходящих советчиков найти… СИ

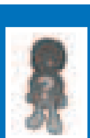
Прим.ред.: Автор статьи – чемпион Запорожской области по быстрым шахматам и блицу.





Уголок новичка





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

joker131089@bk.ru: *Здравствуйте уважаемый Сергей Долинский. Я на днях решил создать любительскую русификацию на NFS Carbon, но не знаю, как это делается. Какой софт нужен и какие файлы открывать? Я пробовал через HEX-редактор. Но после замены стандартных файлов игра начала вылетать. Помогите, пожалуйста, а то по вечерам дома делать нечего, ваш журнал я уже весь прочитал. Заранее спасибо за ответ. Михаил Белоусов, г. Пермь.*

О: Задача русификации не имеет единого решения, все зависит от того, в каком виде хранит игра текстовую информацию – в отдельных текстовых файлах (обычных или зашифрованных), в единых файлах ресурсов и т.п. В зависимости от этого русификация может сводиться к простому переводу текста и замене файла или к трудоемкому «вытягиванию» необходимых ресурсов, их декодированию, переводу, обратному кодированию и упаковке.

В Сети есть неплохой сайт, где этот вопрос рассмотрен очень подробно, – **http://nybumbum.ytu.ru**. Вот несколько советов оттуда, они призваны охладить пыл новичков-русификаторов:

- Прежде чем браться за перевод, убедитесь, что программа еще не переведена. Юзайте поисковики!
- Не хватайтесь переводить программу, которая кем-то регулярно поддерживается, даже если еще нет перевода наипоследнейшей версии, возможно, его выложат завтра.
- Не стоит для первого раза браться переводить Photoshop или Corel – обломаетесь.
- Не стоит пытаться переводить профессиональную программу, с тематикой которой вы столкнулись впервые.

takarai@bk.ru: *Недавно заметила, что мой сын тайком выходит на порносайты с домашнего компьютера. Подскажите, как можно «забанить» тот или иной сайт, чтобы с нашего компьютера было невозможно на него выйти? Пожалуйста, ответьте мне как можно быстрее! Heather Takarai.*

О: Вам надо поставить программный фильтр содержания, который ограничит доступ на порносайты. Например, утилиту Naomi 3.2.90 (**http://www.radiance.m6.net/index.html**), установочный файл которой лежит здесь – **http://www.radiance.m6.net/setup-en.exe.**

Программа не требует настройки, но, как и любой другой фильтр или антивирус, не обеспечивает 100% защиты, так что вам все равно придется время от времени наблюдать за поведением сына.

Также вы можете установить дополнительные плагины к этой программе, они расширят ее функциональность и повысят скрытность работы фильтра. Например, один из плагинов убирает значок фильтра из системной области (**http://www.radiance.m6.net/notray.exe**) и таким образом подросток не будет знать, что его мама включила фильтрацию содержимого Интернета. А увлекательный поиск порнокартинок поможет ограничить другой плагин – **http://www.radiance.m6.net/imgvid.exe**.

beta-reader@mail.ru: *Здравствуйте, Сергей! Вот какая беда: когда выхожу в Интернет через Opera, постоянно выскакивает ошибка, скрин которой я прикрепил к письму. Что это и как с этим бороться? С уважением, Рустам.*

О: Трудность связана не с браузером Opera, а с некоторыми уязвимостями системной службы Server при работе в сети под Windows XP SP1/SP2. Устранить неисправность несложно: в окошке с командной строкой («Пуск» --> «Выполнить») набираете msconfig, жмете Enter и в закладке «Службы» убираете галочки с пунктов «Сервер» и «Рабочая станция». Для сохранения изменений щелкните по кнопке OK. После перезагрузки в окне-предупреждении жмете OK – и забот как не бывало.

Произведенные изменения не скажутся на доступе вашего компьютера в Сеть, однако если он часть локальной сети, на нем хранятся общие папки и файлы или, скажем, выход в Интернет для XBox организован через него, то отключение указанных служб приведет к неработоспособности всех этих соединений. В этом случае для устранения проблемы потребуется скачать и установить патчи KB921883 и KB923414. Найти их можно не только на **http://www.microsoft.com**, но и на многих отечественных сайтах (например, **http://topdownloads.ru/programs/file/WindowsXP-KB921883-x86-RUS/317553.htm и http://topdownloads.ru/programs/file/WindowsXP-KB923414-x86-RUS/996349.htm**).

igrik-k@mail.ru: *Здрасьте! У меня такая беда. Запускаю игру, а компьютер выдает ошибку: «…приложение не запустилось, поскольку D3DX9_26.DLL не найдено. Повторная установка может решить эту проблему». Но это не так! Я сто раз переустанавливал и не помогает. Что делать? Что за dxddx9_30.dll? А игры так и не запускаются. Я думаю все из-за DirectX… Игорь Карпов.*

О: Скачать нужную dll'ку можно, например, по этой ссылке – **http://www.dll-files.com/dllindex/dll-files.shtml?d3dx9_26**. Затем ее следует скопировать (распаковать) в папку с игрой, перезагрузить компьютер, после чего все должно заработать.

d3dx9_xx.dll – это компонент DirectX, обычно некое расширение, например, поддержка шейдеров. С 2005 года Майкрософт перешла со статической библиотеки D3DX library на динамически загружаемые dll'ки и с той поры обновляет DirectX чуть ли не каждые два-три месяца. При этом она изменяет номер версии DirectX (в том числе, меняя буквенное обозначение – a, b, c…) и, соответственно, увеличивает номера в названиях файлов (d3dx9_24.dll, d3dx9_25.dll, d3dx9_26.dll, d3dx9_27.dll и так далее).

Разработчики игр обычно используют самые последние версии DirectX. А вот у пользователей, поскольку не все они обновляют DirectX так часто, как это «надо» Майкрософт, возникает проблема – отсутствие свежих dll'ек. Возникает конфликт: игра не находит нужный файл и не запускается, требуя переустановки. Естественно, если игра не инсталлирует нужную ей версию DirectX, то переустановка не помогает. Разработчики часто помещают нужный DirectX на диске с игрой и тогда проблема разрешается автоматически. Но если вы использует обрезанные умельцами версии игр (т.н. «рипы»), то нужного DirectX там может не оказаться и файл придется скачивать из Интернета.

run-microbs@mail.ru: *Здравствуйте! Можно ли в AGP-слот вставлять видеокарту PCI Express? Где-то я слышал, что PCI Express использует такую же технологию, что и AGP. И вот думаю, может слот AGP перестали использовать потому, что он стал приносить мало прибыли из-за выбора скоростей 2x-4x-8x в ценовом диапазоне? А PCI Express всегда имеет скорость 16x, что, несомненно, сказывается на прибыли разработчиков. Лучшие пожелания, Mikl.*

О: Увы, но в AGP-слот вставить PCI Express карту не получится. Для установки видеокарты формата PCI Express 16x необходимо, чтобы на материнской плате компьютера имелся порт шины PCI Express для 16-канальных устройств (16x). Плату просто не установить в более короткий порт, предназначенный для менее скоростных устройств, или в разъем AGP. Если на материнской плате имеется несколько слотов PCI Express x16, установите видеокарту в ближайший к центральному процессору, так как дальние слоты могут работать не с полной скоростью (иметь меньше, чем 16, каналов шины).

Как разъясняет «Мир NVIDIA» (**http://www.nvworld.ru/docs/faq2.html**), некоторые производители предлагают материнские платы на чипсетах без поддержки AGP (Intel 865GV, большинство чипсетов с шиной PCI Express) на которых, тем не менее, слот AGP присутствует. Это, например, платы с технологиями A.G.I фирмы Asrock и AGP Express фирмы ECS. В таких «материнках» слот AGP получен из… слота PCI. Это возможно благодаря полной обратной совместимости протокола обмена по шине AGP с протоколом PCI (наверное, именно это вы и имели в виду, когда говорили, что «PCI Express использует такую же технологию что и AGP»).

Слот AGP у таких плат только механически и электрически является AGP-слотом. Видеокарта, вставленная в него, работает как медленная видеокарта для шины PCI. Помимо значительного снижения производительности AGP-видеокарты (которая и так вдвое медленнее, чем PCI-E 16x), такие платы имеют серьезные трудности с совместимостью. Если вы все-таки решились на приобретение такой платы и эксплуатацию в ней AGP-видеокарты, обязательно проверьте, есть ли карта в списке поддерживаемых устройств в документации или на сайте производителя. Если модели нет, воздержитесь от приобретения такой материнской платы.

Таким образом, каждую версию карты необходимо вставлять в свой тип разъема, чтобы избежать поломки или пониженного быстродействия. СИ

Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ИГРОВЫЕ НАУШНИКИ

Современный рынок переполнен аудиогарнитурами различного толка – от профессиональных наушников до недорогих решений. Компания Philips уже давно работает в сфере акустических систем и знает, чем можно удивить пользователя. Всего за $55 вышеуказанный производитель предлагает складные наушники с поддержкой SVS – виброэффекта Sonic Vibes System. Отметим, что Philips позиционирует инновационную гарнитуру как приспособление специально для геймеров. Эффект вибрации включается автоматически в зависимости от глубины баса. Наушники обладают уникальным дизайном в стиле Hi-Tech, что позволит обладателю Philips SHG8050 выгодно выделяться среди других геймеров. В комплект поставки входит изящный футляр, переходник 3.5 мм и переходник с миниджека на RCA. Также в наборе с гарнитурой поставляется батарейка типа AAA для включения эффекта SVS. Наушники Philips SHG8050 изготовлены из легкого пластика и весят всего 0.426 кг.



ПО СТОПАМ APPLE IPOD

Лавры легендарного mp3-плеера Apple iPod не дают спокойно спать многим производителям аналогичной аудиотехники. Компания Iriver с начала февраля этого года выпустила дополнительные аксессуары для проигрывателя Iriver S10, который, напомним, выдержан в минималистском стиле, подобно тому же Apple iPod. Главной особенностью вышеупомянутого плеера является универсальная система навигации «Direct Click», которая хорошо уже зарекомендовала себя в модели Iriver U10. В магазинах появились специальные наручные ремни, позволяющее крепить проигрыватель на запястье, – это новшество уже оценили люди, предпочитающие вести активный образ жизни. Из новых аксессуаров к Iriver S10 можно выделить изящную подставку (крэдл) с инфракрасным интерфейсом. Пользователь может осуществлять переключение между композициями с помощью миниатюрного пульта дистанционного управления. Предполагаемая стоимость новинки не уточняется.



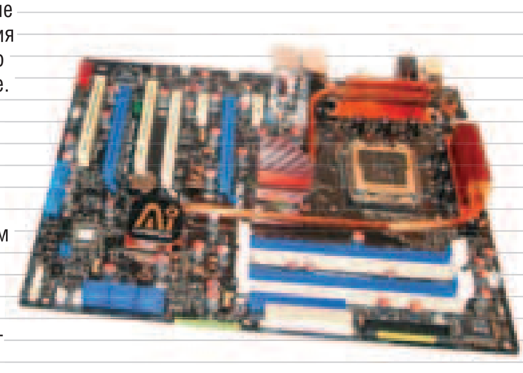
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОМПЬЮТЕР MSI PC MEDIA CENTER

Компания MSI известна не только благодаря системным платам, видеоадаптерам и ноутбукам. Под этой маркой выпускаются отличные компьютеры в нестандартном формате Barebone. Совсем недавно MSI представила уникальный мультимедийный ПК MSI Media Live – новое пополнение в семействе PC Media Center, которое станет не только способом приятного проведения досуга, но и отличным украшением домашнего интерьера. Данный компьютер снабжен двухъядерным процессором AMD Athlon 64 X2. Мультимедийный центр MSI PC Media Live обладает всеми необходимыми разъемами для подключения всевозможных периферийных устройств, а также устройством чтения/записи карт памяти, которое позволяет пользователям передавать фотографии, цифровое видео, музыку и данные любого типа за минимальное время. Кроме того, имеется CD/DVD привод для воспроизведения музыки, фильмов и игр, а также записи видео и данных на диски. Цена пока неизвестна, но уже скоро новинка появится в продаже.



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФИЗИКИ

Появление физических ускорителей позволит геймерам снизить нагрузку на видеокарты, а значит, получать больше удовольствия от игрового процесса. Понимая это, компания ASUS совсем недавно выпустила уникальную материнскую плату, которая была анонсирована в ноябре 2006, в Тайбэе. Системная плата ASUS AI Lifestyle P5N32-E SLI оснащена не только дополнительным портом PCI-Express x16 для подключения физического ускорителя, но и эксклюзивным охладителем. Карта ASUS AI Lifestyle P5N32-E SLI с чипсетом nForce 680i SLI поддерживает процессоры Intel Quad-Core, а также технологию NVIDIA’s Quad-SLI, при этом работая с частотой системной шины 1333 МГц. Обладающая отличными возможностями разгона и превосходной производительностью, эта плата создана специально для геймеров. Технология Stack Cool с использованием комбинации тепловых трубок без применения вентилятора дает возможность эффективного и бесшумного охлаждения не только мостов чипсета, но и системы питания.



НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

Если компания MSI предоставляет своим пользователям медиацентры, рассчитанные, в основном, на работу с музыкой и видео, то медиацентр от российской компании «Фронт ПК» объединяет в себе все возможности персонального компьютера. А это – и работа с документами в стандартных приложениях и Интернете, и компьютерные игры, и электронная почта, и мгновенные сообщения, дополненные целым рядом электронных развлечений. Интеллектуальная система управления охлаждением позволит насладиться просмотром кинофильма, получить удовольствие от любимой аудиозаписи или сконцентрироваться на игре, не отвлекаясь на навязчивый шум вентиляторов. Наличие пульта управления и интуитивно-понятный интерфейс, программирование повторяющихся операций до нажатия одной кнопки на пульте сделают общение с медиацентром легким и доступным даже для начинающих пользователей. Media Center FRONT – это ПК и домашний развлекательный центр «все в одном».



МОНИТОРЫ ДЛЯ ЖИЗНИ

Компания BenQ, известная своими новаторскими подходами, анонсировала ЖК-дисплеи BenQ FP73G S и BenQ FP93G S, оснащенные фирменным процессором Senseye+Photo.

Основным преимуществом технологии Senseye+Photo является новый режим работы монитора – «sRGB», который делает изображение естественным, сохраняющим насыщенность и точность цветопередачи при любом освещении. Помимо этого, монитор решает задачу правильного соотношения цветов при подключении к нему различных цифровых устройств. Это значит, что если на мониторе FP73G S картинка, к примеру, имеет бордовый оттенок, то подключенный к монитору принтер выведет именно такой цвет, а не малиновый или красный. Дисплей BenQ FP73G S имеет толщину всего 12 мм, а BenQ FP93G S – 13 мм, что, несомненно, делает оба монитора исключительно эргономичными. Мониторы BenQ FP73G S/FP93G S имеют малое время отклика матрицы – всего 5 мс, что значительно улучшает качество динамического изображения. Помимо этого, матрица мониторов позволяет демонстрировать изображение с уровнем контрастности до 1000:1 и яркости в 300 кд\м2. Цена модели 17" – $230, а мониторов 19" – $260.



СИНИЙ ЛУЧ

Новый формат Blu-Ray задает новые стандарты качества видеопродукции. Конечно, фильмы в сверхвысоком разрешении и с объемной звуковой дорожкой занимают много места, и хранение такого объема информации доставит немало хлопот. Но только не с новым оптическим приводом от LG. Оптический привод «Super Multi Blue» GGW-H10N позволяет записывать и читать CD, DVD и Blu-ray диски, а также воспроизводить носители формата HD DVD. В отличие от других устройств, представленных на рынке, привод LG GGW-H10N записывает BR-диски со скоростью 4X, что соответствует 23-24 минутам для полной записи однослойного диска (25 Гбайт). Привод станет доступен покупателям в первом квартале 2007 года, по цене ниже $1200.



СОХРАННОСТЬ ГАРАНТИРОВАНА

С ростом популярности телевидения высокой четкости (HDTV) возникла потребность в оптических носителях информации большей емкости. Компания Verbatim разработала диски, которые не только способны хранить файлы большой емкости с высоким качеством, но и обеспечивать долговечность информации. В серии DVD-R/RW болванок представлены диски с покрытием Scrath Guard, которое предохраняет носители от царапин и прочих механических повреждений. Эти носители вмещают до 2.6 Гбайт видеозаписи при использовании в специализированных видеокамерах. Также в продажу поступили двухслойные HD-DVD диски, изготовленные с применением технологии Advanced AZO, позволяющие хранить до 30 Гбайт информации. Компания поставляет и однослойные диски HD-DVD вместимостью до 15 Гбайт данных. Цена комплекта из пяти дисков Verbatim DVD-R Scratch Guard составляет $10, а двухслойные HD-DVD диски интернет-магазины отпускают по более высокой цене – около $60.





ОДИН ХОРОШО, А ДВА ЛУЧШЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ ДВУХЪЯДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ ПОД AM2

ВЫПУСК ПРОЦЕССОРОВ INTEL CORE 2 DUO ПОВЛИЯЛ НА ВЕСЬ КОМПЬЮТЕРНЫЙ РЫНОК. КАК ИЗВЕСТНО, ПРОЦЕССОРЫ УСТАНАВЛИВАЮТ СВОЕОБРАЗНЫЕ РУБЕЖИ БЫСТРОДЕЙСТВИЯ. ПРОДУКЦИЯ INTEL ИЗГОТОВЛЕНА ПО ТЕХНОЛОГИИ 65-НМ, ЧТО ПОЗВОЛЯЕТ INTEL CORE 2 DUO СЧИТАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО САМЫМИ БЫСТРЫМИ, НО И САМЫМИ ВЫГОДНЫМИ В ПЛАНЕ РАЗГОНА, БЛАГО ТЕПЛОВЫДЕЛЕНИЕ «КАМНЕЙ» ВЫВЕДЕНО НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ. В ИТОГЕ, ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ ПРЕЖНИЕ ОБЪЕМЫ ПРОДАЖ, КОМПАНИЯ AMD ЗНАЧИТЕЛЬНО СНИЖАЕТ ЦЕНЫ НА СВОИ ПРОЦЕССОРЫ. А ЕСЛИ УЧЕСТЬ, ЧТО ПРОЦЕССОРЫ МАРКИ ATHLON ДО СИХ ПОР ПОКАЗЫВАЮТ ПРЕВОСХОДНЫЙ УРОВЕНЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ, ПРОДУКЦИЯ ОТ AMD СТАНОВИТСЯ ЛАКОМЫМ КУСОЧКОМ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СО СКРОМНЫМ БЮДЖЕТОМ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ УДЕЛИМ ВНИМАНИЕ ЛИНЕЙКЕ РЕШЕНИЙ AMD ATHLON X2, РАССЧИТАННЫХ НА СОКЕТ AM2. ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В ТЕСТЕ УСТРОЙСТВА ЯВЛЯЮТСЯ ДВУХЪЯДЕРНЫМИ, БЛАГО НАЛИЧИЕ В ИГРОВОЙ СИСТЕМЕ ПРОЦЕССОРА, ПОДДЕРЖИВАЮЩЕГО МУЛЬТИЗАДАЧНОСТЬ, СТАНОВИТСЯ СТАНДАРТОМ ДЕ-ФАКТО.



Тестовый стенд

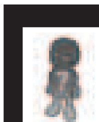
Материнская плата: MSI 975X Platinum
Кулер: Glacialtech Igloo 7200 Light
Видеокарта: ASUS EAX1900XTX, 512 Мбайт
Память: 2x512 Мб, Kingston HyperX DDR2-900 (KHX7200D2K2/1G)
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda IDE 7200 rpm
Блок питания: 450 Вт, Floston LXPH-450W

Что мы тестировали

AMD ATHLON-64 X2 4200+
AMD ATHLON-64-FX62
AMD ATHLON-64 X2 5200+
AMD ATHLON-64 X2 5000+
AMD ATHLON-64 X2 3800+
AMD ATHLON-64 X2 3600+

Как мы тестировали

Тестирование представленных в обзоре устройств производилось в следующем порядке:
■ Синтетический тест с помощью программного пакета 3D Mark 2006. Производился подсчет только CPU Score, поскольку практика показывает, что общий результат зависит в большинстве своем от видеокарты.
■ Обработка изображений. Любимая фотохудожниками программа Adobe Photoshop версии 9.0 (CS2) пригодилась нам и в этом нелегком деле. Картинка в высоком разрешении перерабатывалась с помощью блоков, результатом являлось время, затраченное на работу.
■ Архивирование. Мы воспользовались знаменитым бенчмарком WinRAR версии 3.6.
■ Вычислительная скорость. Крохотная по размерам программка SuperPI, плод работы нескольких энтузиастов, стала своеобразным мерилом производительности CPU. Грех было ей не воспользоваться. Считалось число «пи» с точностью восемь миллионов знаков после запятой.
■ Игровое тестирование было оставлено на закуску. На разрешении 1024x768, дабы уменьшить влияние видеокарты на итоговый результат, были запущены заранее записанные демки на платформах F.E.A.R. и Quake 4 без использования фильтрации и эффектов сглаживания.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Название	AMD Athlon 64 FX-62	AMD Athlon 64 X2 5000+	AMD Athlon 64 X2 3600+	AMD Athlon 64 X2 5200+	AMD Athlon 64 X2 3800+	AMD Athlon 64 X2 4200+
Ядро	Windsor	Windsor	Windsor	Windsor	Windsor	Windsor
Технология производства , нм	90	90	90	90	90	90
Частота ядра, ГГц	2,8	2,6	2	2,6	2	2,2
Кэш второго уровня L2, кб	2 x 1024	2 x 512	2 x 256	2 x 1024	2 x 512	2 x 512
Коэффициент умножения	14	13	10	13	10	10
Частота шины , МГц	1000	1000	1000	1000	1000	1000
Дополнительно	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet	Двухканальный контроллер памяти, NX-Bit, 64-Bit, Cool'n'Quiet

AMD ATHLON 64 FX-62

Данный процессор является лишь высокочастотной версией AMD Athlon 64 X2 4800+. Ядра те же, только частота на каждом значительно повышена. Выпустив данное устройство, компания AMD окончательно закрепилась в секторе «Exclusive for gamers». В свое время его предшественник AMD Athlon FX-60 был выпущен с целью противопоставить что-либо «камешкам» марки XE от Intel. Тем не менее, разница между двумя этими решениями заключается фактически лишь в цене и частоте ядра (у AMD Athlon FX-62 она завышена на 200 МГц). А от процессоров категории X2 данное устройство отличается относительно высоким тепловыделением (не помогло даже понижение напряжения до 0.05 В). Отметим, что уровень TDP для рассматриваемого чипа зашкаливает за 120 Вт, так что разгонный потенциал оставляет желать лучшего. Чип AMD Athlon FX-62 рассчитан больше для геймеров, чем для профессионалов. Для сердца серверной станции данное устройство явно не подходит, а вот игровой результат при работе с трехмерными приложениями процессор AMD Athlon FX-62 показал отменный. Единственное, что сильно расстраивает, – это цена. На рынке рассматриваемый процессор существует не первый год, однако до сих пор стоимость его слишком высока.





AMD ATHLON 64 X2 5000+

Процессор AMD Athlon 64 X2 5000+, выполненный на базе версии с рабочим названием Windsor, обладает тактовой частотой ядра 2,60 ГГц, 2 х 128 Кб кэша L1 и 2 х 512 Кб кэша L2. Исходя из ценового критерия, наиболее близким «оппонентом» процессору Athlon 64 X2 5000+ справедливо назвать процессор Intel Core 2 Duo E6600. Камень поддерживает шину HyperTransport с тактовой частотой 2 ГГц и оснащён встроенным контроллером памяти с поддержкой 2-канального режима модулей DDR2-800/667/533/400. Среди ключевых характеристик процессора AMD Athlon 64 X2 5000+ стоит отметить поддержку технологии AMD Virtualization, производство на линиях с соблюдением норм 90-нм техпроцесса и применением SOI, а также сниженное по сравнению с предшественниками энергопотребление – TDP процессора Athlon 64 X2 5000+ нормируется уровнем 89 Вт. Этот чип показывает превосходную производительность, особенно там, где загрузка шины памяти менее интенсивна. Если рассматривать Athlon 64 X2 5000+ как вариант перехода на платформу Socket AM2 с Socket 939 с перспективами будущей модернизации, то покупка такого камня вполне может быть оправдана, поскольку процессоры на 65 нм от AMD для настольных ПК появятся совсем скоро, и они также рассчитаны на работу с AM2.

AMD ATHLON 64 X2 3600+

Процессор Athlon 64 X2 3600+ имеет необычную маркировку ADO3600IAA4CU, которая расшифровывается примерно следующим образом: ADO – это Athlon 64 с тепловым пакетом до 65 Вт для стандартных ПК-станций, то есть процессор меньше потребляет энергии и меньше греется. Число 3600 означает рейтинг процессора, а обозначение «I» – тип корпуса 940 pin OµPGA, или, проще говоря, Socket AM2. Напряжение питания ядра выражается символом «A» и обозначает диапазон от 1,25 до 1,35 В. Вторая «A» – это максимально допустимая температура корпуса от 55 до 70°C. Суммарный размер кэш-памяти второго уровня 512 Кб (2х256 Кб) обозначен знаком «4», ну а «CU» – это ядро Winsdor, какое используется в некоторых других процессорах Athlon 64 X2. Сам Athlon 64 X2 3600+ являет собой в чистом виде AMD Athlon 64 X2 3800+ с аппаратно заблокированной половиной кэш-памяти L2 у каждого ядра, благодаря чему он стал дешевле и экономичнее. Рассматриваемый процессор – пример отличного двухъядерника. Этот производительный и одновременно дешевый процессор отлично поддается разгону, а невысокий уровень энергопотребления обеспечивает высокую стабильность работы. Температура даже в моменты высоких нагрузок не поднималась выше 60 градусов.



AMD ATHLON 64 X2 5200+

Гвоздем программы данного обзора является именно этот процессор – AMD Athlon 64 X2 5200+. Это еще одна вариация на тему двухъядерных решений, которые вплотную приближаются к результатам AMD Athlon FX-62. Кэш второго уровня L2 у рассматриваемого чипа такой же, как и у AMD Athlon 64 X2 4800+, то есть по 1 Мбайт на ядро. Частота такая же, как и у уже знакомого AMD Athlon 64 X2 5000+ – 2.6 ГГц. Таким образом, новая модель обладает достоинствами всех предыдущих моделей, что позволяет ей претендовать на титул лучшего из лучших в серии двухъядерных процессоров AMD. Однако по результатам тестирования все оказалось не так гладко – видимо, инженерам AMD придется выпускать следующий вариант под именем AMD Athlon 64 X2 5400+, поскольку представленный здесь процессор не отличился высочайшим уровнем производительности. Тем не менее, отметим, что уровень TDP может позволить поработать с частотами процессора, поскольку тепловыделение достигает порога в 89 Вт – такой же результат дает менее производительный AMD Athlon 64 X2 4800+. Чип AMD Athlon 64 X2 5200+ приехал к нам в боксовой упаковке, то есть с кулером в комплекте. У данного охладителя достаточно частая крыльчатка, однако от прелестной голографической наклейки на лицевой стороне пропеллера AMD избавилась, заменив ее на некачественный стикер.



$330



$155

2006 СТРАНА ИГР ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

AMD ATHLON 64 X2 3800+

Данный процессор может заинтересовать не только геймера, поскольку является полноценным решением, а не урезанным, как некоторые устройства в нашем обзоре. Версия, рассчитанная на 939-й сокет, была действительно хороша и не раз удостаивалась наград в нашем издании. Можем заверить, что и этот «камень» не отстал от своего предшественника. Жаль, что данный «камень» не может конкурировать по производительности с решениями Intel Core 2 Duo, иначе за лавры инновационных двухъядерников Intel среднего диапазона можно было бы побеспокоиться. Кстати, при выборе процессора AMD Athlon 64 X2 3800+ стоит обратить внимание на маркировку. Дело в том, что такие чипы выпускаются двух видов – энергосберегающие и стандартные. К первым относятся чипы, чьи технические имена начинаются с символов ADO (для обычных ПК) и ADD (ноутбучные и варианты для микроформатных ПК). Процессоры для стандартных рабочих станций обозначаются символами ADA. Такие камни обладают TDP не выше 85 Вт (55 – 70 градусов), процессоры класса ADO – 65 Вт (70 градусов), а процессоры ADD не выше 35 Вт (50 – 70 градусов). Тем, кто не желает обременять себя процедурой разгона, рекомендуется брать обычные ADA-процессоры – они дешевле.

AMD ATHLON 64 X2 4200+

На тот момент, когда линейка двухъядерных процессоров AM2 была анонсирована, ее представляли шесть полноценных решений – все, что появилось после, является модернизацией уже существующих вариантов. Всего изначально было изготовлено шесть чипов: AMD Athlon 64 X2 3800+, AMD Athlon 64 X2 3800+, AMD Athlon 64 X2 4000+, AMD Athlon 64 X2 4400+, AMD Athlon 64 X2 4800+ и AMD Athlon 64 X2 5000+. Впоследствии каждый из указанного списка обзавелся либо менее, либо более мощным клоном. Рассматриваемый процессор является модернизацией чипа AMD Athlon 64 X2 4000+. Частоты были подняты до уровня 2.2 ГГц, а количество кэш-памяти второго уровня осталось прежним – по 512 Мбайт на ядро. Энергосберегающая модель с маркировкой ADO, а именно такой чип мы и рассматривали, отличается порогом TDP в 65 Вт, при учете того, что стандартный ADA-вариант показывает стандартные 89 Вт. Данный процессор отлично подходит как для игр, так и для разгона, однако стоит учесть, что на рынке существуют более мощные и интересные решения от AMD. Результаты тестирования говорят о том, что рассматриваемый чип выполняет, скорее, функцию «массовки», дабы ассортимент процессоров AMD был более велик.



$190

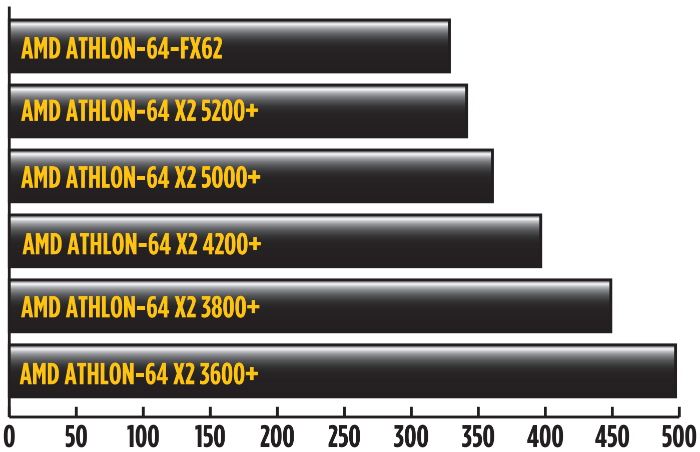
Результаты тестирования

В первую очередь стоит отметить, что в игровых тестах результат в большинстве своем зависит от видеокарты. Процессор определяет порог производительности, но не столь критично, как графический адаптер. Играбельным считается результат, больше или равный 60 FPS. При меньшем пороге отставание кадра или, проще говоря, «тормоза», глазу пользователя уже заметны. Если система использует хорошую видеокарту, то ни с одним процессором в обзоре не будет проблем. Итоги испытаний, полученные с помощью программы WinRar, говорят о том, насколько хорошо процессоры работают с несколькими потоками информации, ведь все образцы в обзоре двухъядерные. Тесты SuperPi и Adobe Photoshop показывают вычислительную мощь процессоров, в то время как оценка 3DMark'06 CPU Score демонстрирует адаптацию «камней» в игровых приложениях. Здесь мы отчетливо видим, что AMD Athlon 64 FX62, AMD Athlon 64 X2 5200+ и AMD Athlon 64 X2 5000+ наивысшие баллы берут в игровых тестах, а вот системные они проходят не намного быстрее более слабых моделей.

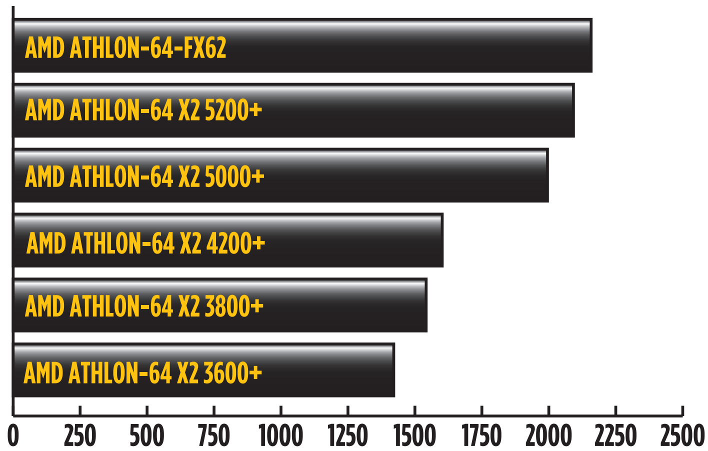
ТЕСТИРОВАНИЕ ДВУХЪЯДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ ПОД АМ2

Результаты тестирования

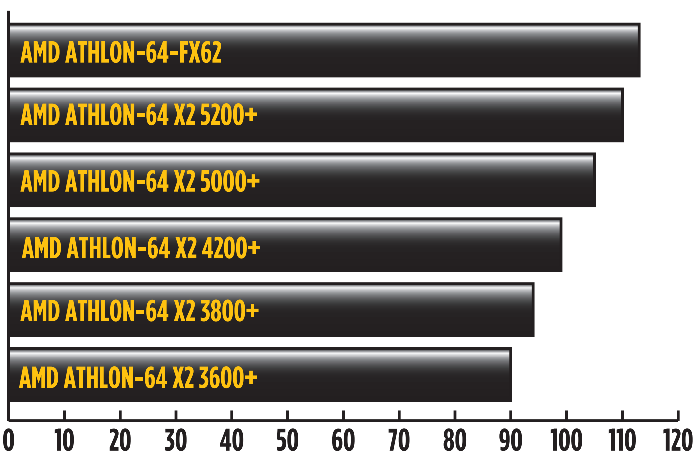
SUPERPI, 8M, СЕК



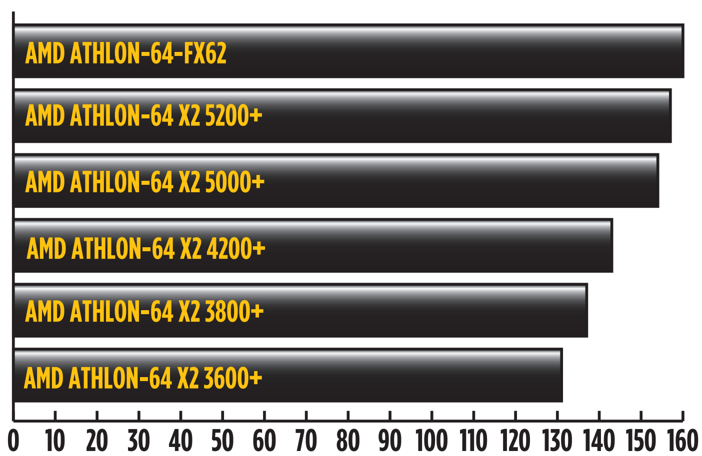
3DMARK 2006, CPU SCORE, MARKS



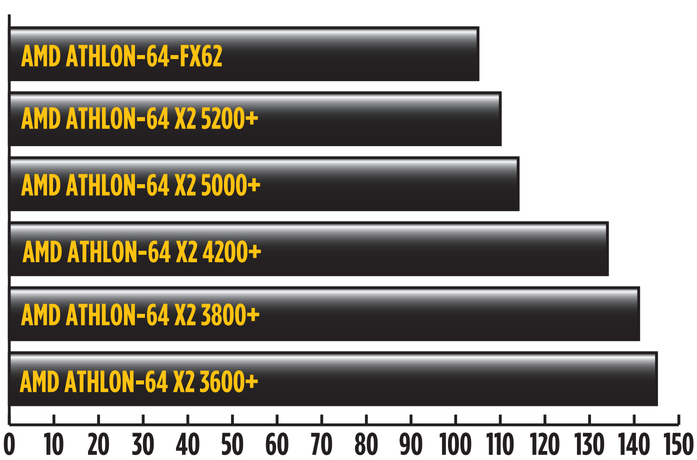
QUAKE 4, 1024X768, LOW QUALITY, FPS



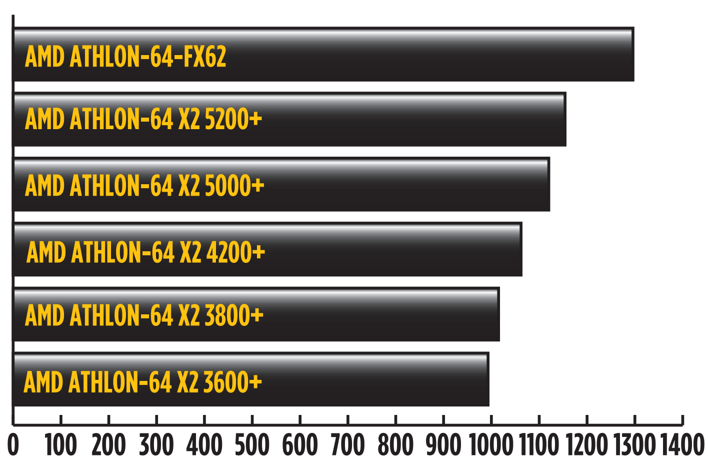
F.E.A.R., 1024X768, FPS



ADOBE PHOTOSHOP CS2, СЕК



WINRAR 3.6, KB/S



Делаем выводы

Все рассмотренные в данном обзоре устройства показали высочайший уровень производительности. Несмотря на то что сегодня на рынке есть достойный конкурент в лице Intel Core 2 Duo, позиции двухъядерных процессоров AMD на рынке достаточно устойчивы, хоть и уровень продаж значительно снизился. Что касается наград, то «Лучшей покупкой» за максимальную оправданность цены становится процессор AMD Athlon 64 X2 3800+. А гран-при «Выбор редакции», несмотря на фактор стоимости, получает поистине игровой «камешек» AMD Athlon FX-62, победивший в тестах с большим перевесом.

ECS P1N SLI2 EXTREME ИГРОВОЙ ЭКСТРИМ

С МОМЕНТА ПОСТУПЛЕНИЯ ПРОЦЕССОРА INTEL CORE 2 DUO В ПРОДАЖУ ТАК И НЕ ПОЯВИЛОСЬ ДОСТОЙНОЙ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ, ОРИЕНТИРОВАННОЙ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО, НА ГЕЙМЕРОВ. ОДНАКО ПРОГРЕСС НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ, И СЕЙЧАС У НАС ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЗНАКОМИТЬСЯ С УНИКАЛЬНЫМ РЕШЕНИЕМ – СИСТЕМНОЙ ПЛАТФОРМОЙ ECS P1N SLI2 EXTREME.

Плата поставляется в стильной упаковке синего цвета, однако уделим пристальное внимание содержимому. Помимо самой карты мы нашли просто огромное количество сопроводительного материала и прочих бонусов. Среди прелестей комплектации оказалось шесть коннекторов SATA с жесткими фиксаторами, пять панелей на заднюю стенку, а также кабели LAN и FireWire. Руководство пользователя – в цвете, с подробным описанием и картинками, но, к сожалению, только на английском языке. Сама плата собрана на полноформатном текстолите черного цвета. Сразу бросается в глаза большое количество места, не занятого радиотехническими элементами, однако при использовании форм-фактора mATX пришлось бы жертвовать каким-либо портом или охлаждением. Процессорный разъем установлен фактически у самого края, на него может встать практически любой кулер.

Системная плата ECS P1N SLI2 Extreme построена на основе игровой системной логики от NVIDIA. Оба моста чипсета прикрыты идентичными охладителями из меди – на одном из них логотип ECS, на другом логотип все той же NVIDIA. Кулеры активные и, что удивительно, шумят не очень сильно. Заметим, что рассматриваемая материнская плата поддерживает установку до 16 Гбайт оперативной памяти стандарта DDR 2. Проблем с подключением дополнительных устройств и контроллеров не возникнет, так как в распоряжении пользователя имеется 46 линий PCI-Express, 32 из которых отданы на откуп SLI-конфигурации. Дополнительные 4 канала отвечают за работу слота PCI-Express x4, а еще два за пару PCI-Express x1. Восьмиканальный аудиокодек Realtek ALC882 имеет коаксиальный и оптический S/PDIF, превращая компьютер в мощную систему с чистейшим цифровым звучанием на выходе в сравнении с аналогами. Контроллер Multi-RAID от Marvell умеет объединять установленные в систему накопители в массивы уровней 0, 1, 0+1, 5 и JBOD. Что касается использования, то все порты расположены очень удачно: порты PCI-Express x16 разнесены на достаточное расстояние, чтобы установить карты с мощным охлаждением, коннекторы PATA и FDD вынесены на торец, а оперативная память не будет мешать установке кулера на процессор. Перечислять особенности BIOS'а не имеет смысла, поскольку здесь есть все, чтобы использовать систему на полную катушку в погоне за мегагерцами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

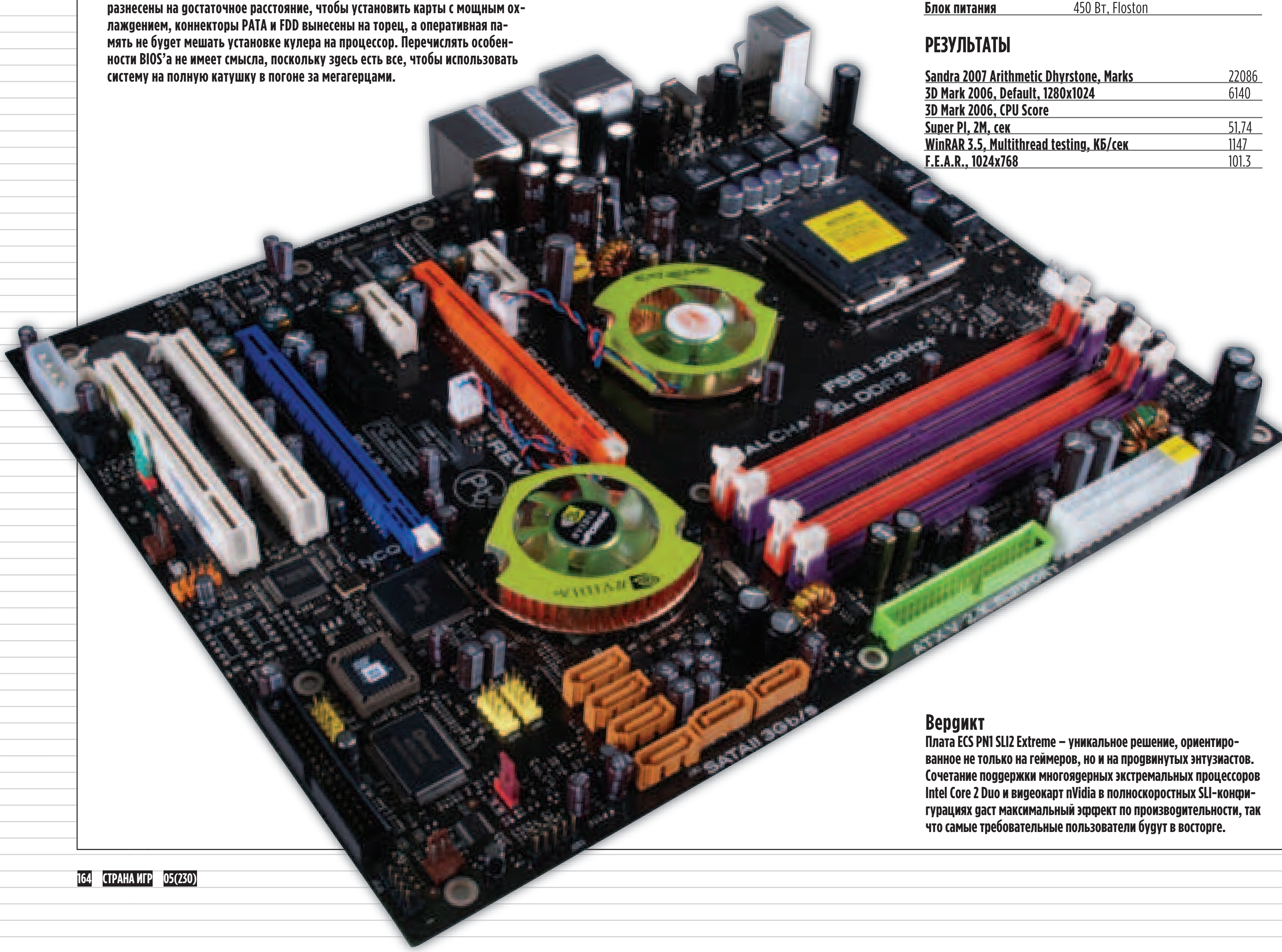
Поддерживаемые процессоры	Intel Core 2 Extreme, Core 2 Duo, Pentium D, Pentium 4 Processors
Чипсет	Северный мост: NVIDIA nForce 590 SLI Crush19 Южный мост: NVIDIA MCP55
Память	4 x SDRAM DIMM порта с поддержкой до 16 Гбайт памяти DDR2
Слоты расширения	2 x PCI Express x16 2 x PCI Express x1 1 x PCI Express x4 2 x PCI 2.0
Хранение данных	1 x порт PATA 133/100/66/33 с возможностью подключения 2 винчестеров типа IDE 6 x SATAII 3.0Gb/s портов
Audio	8-канальный Аудио кодек Realtek High Definition Audio
Сеть	2 x Marvell GIGA-LAN PHY
Дополнительно	10 x USB 2.0 портов (4 внешних + 6 внутренних) 2 x Firewire (один внутренний + один внешний) 1 x SPDIF-Out
Форм-фактор	Стандартный ATX 305x244 мм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Duo E6600, 2.4 ГГц
Видеокарта	ASUS EAX1900XTX, 512 Мбайт
Память	2 x 512 Мбайт, Kingston DDR2-900
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda IDE, 7200 rpm
Блок питания	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

Sandra 2007 Arithmetic Dhyrstone, Marks	22086
3D Mark 2006, Default, 1280x1024	6140
3D Mark 2006, CPU Score	
Super PI, 2M, сек	51,74
WinRAR 3.5, Multithread testing, КБ/сек	1147
F.E.A.R., 1024x768	101.3



Вердикт

Плата ECS PN1 SLI2 Extreme – уникальное решение, ориентированное не только на геймеров, но и на продвинутых энтузиастов. Сочетание поддержки многоядерных экстремальных процессоров Intel Core 2 Duo и видеокарт nVidia в полноскоростных SLI-конфигурациях даст максимальный эффект по производительности, так что самые требовательные пользователи будут в восторге.

ASUS G2P ВРЕМЯ ДЛЯ ИГР

ПОДБОР КОНФИГУРАЦИИ НАСТОЛЬНОГО ПК НАПРЯМУЮ ЗАВИСИТ ОТ ТЕХ ЗАДАЧ, ДЛЯ РЕШЕНИЯ КОТОРЫХ ОН ПРЕДНАЗНАЧЕН. ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ, ОФИСНАЯ ИЛИ ИГРОВАЯ МАШИНА. КОМПАНИЯ ASUS УЖЕ НЕ РАЗ РАДОВАЛА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИНТЕРЕСНЫМИ ПОРТАТИВНЫМИ СИСТЕМАМИ. ОДНАКО НОВАЯ ЛИНЕЙКА НОУТБУКОВ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ ПОБИЛА ВСЕ УЖЕ ПОСТАВЛЕННЫЕ РЕКОРДЫ. МЫ ОЗНАКОМИМСЯ С САМОЙ МОЩНОЙ МОДЕЛЬЮ В СЕРИИ – НОУТБУКОМ ASUS G2P.

Сразу бросается в глаза яркий и современный дизайн. Разработчик акцентирует внимание потребителя на том, что ASUS G2P рассчитан исключительно на геймеров, и называет его Extreme Gaming Station. Корпус ноутбука изготовлен из пластика повышенной износоустойчивости. Наиболее часто используемые детали сделаны из алюминия – например, крышка ноутбука и область, расположенная под тачпадом.

Выглядит ноутбук достаточно легким и тонким, но мобильным устройством его точно назвать нельзя. Его вес – 4,4 кг. Широкоформатная 17,1-дюймовая матрица с соотношением сторон 16:10 обладает отличными характеристиками. Разрешение WXGA+ экрана составляет 1440x900 пикселей, время отклика – 8 нс, а яркость 500 кд/м2. Над экраном расположилась 1.3-мегапиксельная камера. Отдельного внимания заслуживает клавиатура. Кнопки широкие и шероховатые, а сочетание WASD выделено красным цветом.

Новейшие материнские платы используют технологию Direct Console – та же самая функция применена в ноутбуке ASUS G2P. Портов расширения достаточно для полноценной работы: четыре USB 2.0 порта, один FireWire, подборка видеоразъемов, включая D-Sub, DVI, S-Video, есть и AV-IN, слот расширения Express Card, дисковод для работы с картами памяти форматов MMC/SD/MS/MS Pro. Жидкокристаллическая панель, расположенная в крайнем верхнем углу рабочей части, указывает температуру некоторых компонентов системы и текущее время, сигнализирует о разрядке батареи, а также выводит логотип производителя. Внутренняя конструкция охлаждения выполнена очень грамотно – ноутбук практически не шумит. Мало того, система вентиляции выведена на тыльную сторону ноутбука, а это означает, что нагретый воздух не будет дуть на руки.

Что касается технических характеристик, то здесь все просто превосходно. Ноутбук построен на базе процессора Intel Core 2 Duo T7600, использует два гигабайта оперативной памяти и оснащен ATI Mobility Radeon X1700 с 512 Мбайт GDDR3-памяти. Также производителем был предусмотрен полный комплекс беспроводных контроллеров, включая Wi-Fi и Bluetooth. Оптический привод способен читать и записывать все доступные форматы носителей, включая двухслойные DVD. Из минусов можно отметить малое время автономной работы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей	17" Wide Screen (дюймов), 1440x900 WXGA+, 16:10
Тип дисплея	Жидкокристаллический TFT
Процессор	Intel Core 2 Duo T7600, 2.33 ГГц
Ядро процессора	Merom (4096 Мбайт объем кэша L2)
Системная плата	Asus G2P
Чипсет	Intel 945PM (Calistoga)
Объем оперативной памяти	2048 Мбайт DDR2-667
Графическое ядро	ATI Mobility Radeon X1700, 512 Мбайт
Оптический привод	DVD(+/-) RW (чтение и запись двуслойных DVD и CD)
Винчестер	160 Гбайт, SATA, 5400 об/мин
Сеть	беспроводная связь Wi-Fi, связь Bluetooth, подключение по выделенной линии 10/100Мбит, подключение по телефонной линии (факс/модем)
Кардридер	MMC, MS, MS Pro, SD, xD-Picture
Батарея	Li-Ion (литий-ионная), 70 аЧ
Размеры	411x316x46,8 мм
Масса	4,39 кг



РЕЗУЛЬТАТЫ

3D Mark '06, Default, 1280x1024, Marks	2315
3D Mark '05, Default, 1024x768, Marks	4601
PCMark 2004 1.2.0, Score	8010
Aquamark 3, Overall	49030
WinRAR 3.5, Multithread testing, Кбайт/сек	512
Quake 4, 1024x768	61
Quake 4, 1024x768, 4xAA, 16xAF	33
Battery Eater Pro, (классический тест), мин	1 час 24 минуты

Вердикт

Ноутбук ASUS G2P отличается превосходным дизайном и отличными техническими характеристиками. Результаты тестов говорят о том, что эта станция позволит геймеру не только применять все плоды эволюции IT-сферы, но и играть во все современные игры без значительных «тормозов». Однако при использовании дополнительных эффектов сглаживания количество FPS падает ниже допустимого предела. Расстраивает также и цена, равная примерно $3000.

Артефакт номера



Sega GameGear

В рубрике «Ретро» представлен весь спектр приставок предыдущих четырех поколений – от NES до Dreamcast. А рано или поздно в «Ретро» появятся первые игры для PlayStation 2… Кроме того, мы рады представить вам специальную мини-рубрику «Артефакт номера». В нее может попасть любая древняя приставка, аксессуар к ней, редкий картридж или диск с игрой, который есть в личной коллекции одного из редакторов или читателей журнала. Так что если у вас дома завалялся гранатомет для Super Nintendo или японская версия первой Final Fantasy для Famicom – пишите мне по адресу wren@gameland.ru или звоните в редакцию. Если артефакт нам понравится, мы сфотографируем его и поставим в один из выпусков журнала!

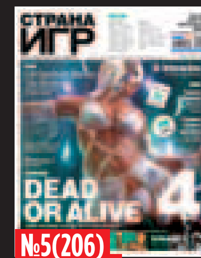
О GameGear впервые я услышал в середине 90-х годов. Тогда мне по секрету рассказали, что у моих любимых двух частей Shining Force есть продолжение для 8-битной портативной приставки от Sega. Тогда ее в глаза никто не видел, а в магазинах куда проще было найти 16-битную Sega Nomad. Потом появились эмуляторы, и искать старые консоли в «живом» виде стало не так интересно. Осенью 2003 года я увидел объявление в газете «Из рук в руки» о продаже GameGear с несколькими картриджами за 1000 рублей. Консоль оказалась изрядно исцарапанной, но это меня ничуть не смутило. Ведь это настоящий раритет. GameGear появилась на свет в 1990 году, до 1995 активно поддерживалась издателями, а примерно в 1997 ушла на покой. Отметим, что эта консоль оказалась, наверное, самой серьезной угрозой империи Game Boy в 90-х годах; остальные конкуренты выступали слишком уж неубедительно. От портативной системы Nintendo она отличалась большими размерами, высоким энергопотреблением (шесть пальчиковых батареек!), наличием цветного экрана (против черно-белого у Game Boy) и качественной графикой (лучше, чем на NES). Увы, портативность Game Boy и обширная библиотека игр для него не дали Sega победить Nintendo. Но почетное второе место и полный жизненный цикл – тоже неплохой результат. Уж точно лучше, чем провалы Saturn и Dreamcast.

Владелец:
Константин Говорун

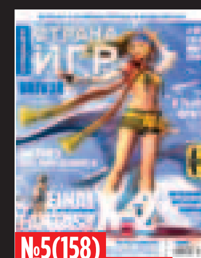
Эта консоль оказалась самой серьезной угрозой империи Game Boy



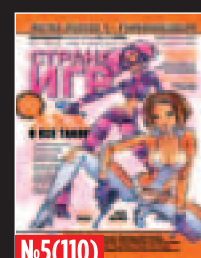
Flashback



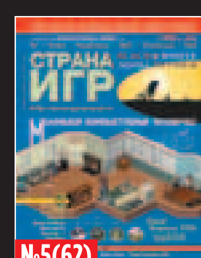
№5(206)
Год назад
Тема номера: Dead or Alive 4
Первый файтинг нового поколения до сих пор остается самым красивым на рынке.



№5(158)
Три года назад
Тема номера: Final Fantasy X-2
«Последняя фантазия» за номером десять-два оказалась довольно спорной, но нам понравилась.



№5(110)
Пять лет назад
Тема номера: «Героини игр»
Пять лет назад мы отметили 8 марта спецматериалом о любви, женщинах и играх.



№5(62)
Семь лет назад
Тема номера: The Sims
The Sims – наверное, самая «девчачья» игра на рынке.

Вы можете лично ознакомиться с этими номерами – их электронные версии выложены на наш DVD

Ретро-конкурс

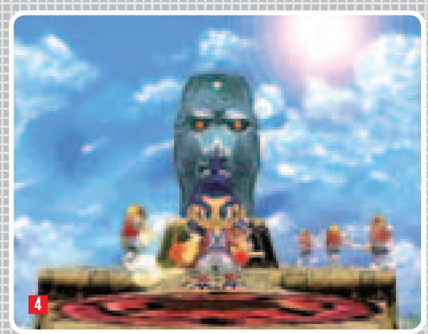
«SQUARE ENIX»

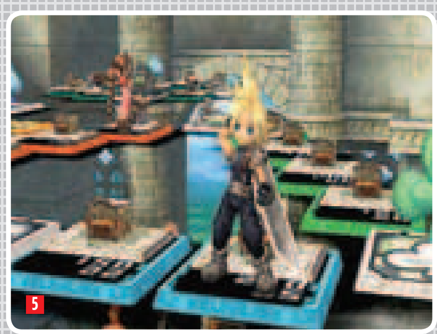
Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как ранее, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрываются фигурки персонажей игры Final Fantasy XII - Балтье и Ваана. Ответы отсылайте на retrogallery@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №7», а также свои полные ФИО и домашний адрес.





3


4

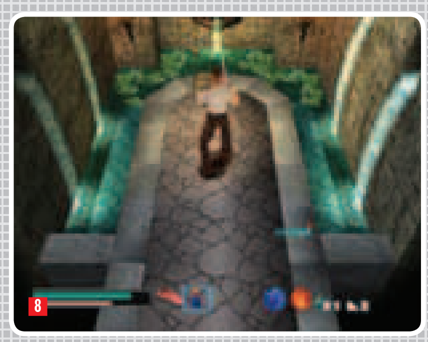

5

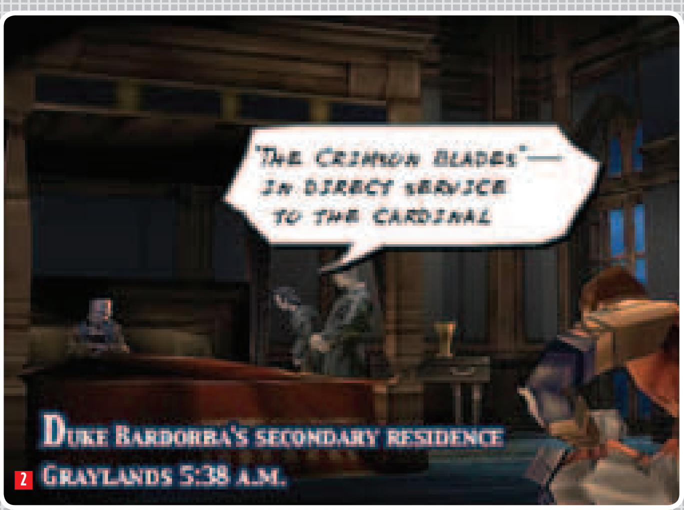

1


6

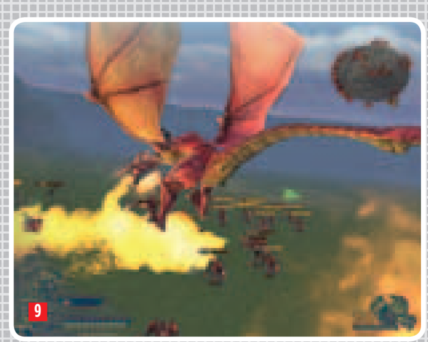


7


8



2


9


10

Победители ретро-конкурса №3

- Виктор Козырев, г. Хабаровск
Приз – фигурка Касуми (Dead or Alive)

- Анна Пономарева, г. Москва
Приз – фигурка Сакуры (Street Fighter)

Road Rash 3D

ЖАНР:

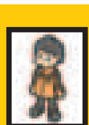
RACING.MOTO.ARCADE

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: ELECTRONIC ARTS

ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Стартовавшая в 1991 году Road Rash – первая гоночная игра, в которой участники заездов обменивались пинками, сшибали друг друга и дрались с полицейскими. В течение следующих семи лет на свет появилось два продолжения, а также целый ворох обновлённых версий оригинальной RR – восторгу игроков, кажется, не было предела. Но все – в том числе и работники Electronic Arts – знали: рано или поздно спрайты нужно сменить на полигоны, переиначив этим весь сериал раз и навсегда. То, чего так сильно боялись, случилось на PlayStation в 1998 году и называлось лаконично – Road Rash 3D.

Западные критики чуть ли не единогласно обругали EA за столь смелое решение. Завзятые поклонники не уставали твердить, что ощущения от происходящего на экране совершенно не те, всяческие сближения с реализмом применительно к RR неуместны, улучшенная физическая модель – губительна, у видеороликов нет стиля, а CIV, The Tea Party, Sugar Ray и Mermen, конечно же, должны умереть, потому что единственная правильная группа – Soundgarden. Иногда упоминаются ещё и Paw с Hammerbox, но всё остальное – непременно «ересь и дилетантство».

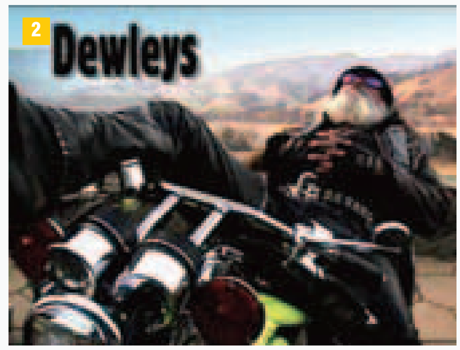
В таких случаях необходимо представлять, что никаких рецензий и отзывов не существует. Потому что Road Rash 3D страдает всего одним недугом – графикой, которую стыдно сравнивать с внешностью продолжений Jet Moto и Moto Racer. Неумело использованные спрайтовые элементы декораций. Размазанные, как паштет по куску хлеба, бэкграунды. Автомобили, упорно не желающие казаться таковыми, пока ваш навороченный байк, цена которого составляет несколько годовых бюджетов слабо развитых африканских стран, не «поцелуется» с ними на полной скорости. Впрочем, девять лет назад жить с этим было нисколечко не тяжело. Даже больше: девять лет назад жить с этим было прекрасно и чудесно, счастливо и замечательно.

Сумасшедший заезд больных на всю голову людей, каждый из которых мнит себя, не иначе, героем свежего х/ф «Призрачный гонщик». На кону килограммы бумажек с портретами президентов США, уважение тусовки и любовь девушек – таких, что дамочкам, появляющимся в последних Need for Speed, стоило бы призадуматься о карьере официанток. Как и в войне, средства хороши все: дубины, цепи, палки, монтировки – наконец, верный железный конь, сшибающий опешившего наездника словно буёк. И – куда же без них – привычные, любимые автомобили и полисмены, отважно пытающиеся выполнять свой долг до крепкого знакомства с чем-нибудь тяжёлым.

Минул год, и вот вам, пожалуйста, Road Rash: Jailbreak – заключительная игра сериала. Многое изменилось, ещё больше добавилось, но в целом – никаких прорывов. По крайней мере, ничего, способного вдохнуть в RR вторую жизнь и позволить EA создать новую часть для «больших» консолей шестого поколения. Пройдёт ещё четыре года – и на Game Boy Advance появится своеобразный вариант Road Rash: Jailbreak, а версия для GameCube, равно как и мифическая Road Rash: Next Generation для PlayStation 2, так и останутся учётными записями в сетевых базах данных.



1 Очень. Замечательный. Момент. Если успеть встать на дыбы прямо перед «контактом» с машиной, из последней выйдет первоклассный трамплин.



2 В роликах фигурируют настоящие байкеры, выполняющие закачаться какие трюки. Загляденье!



3 Мотосвалка. Страшна, в первую очередь, кошмарным ликом – когда видишь такое, о потере позиции уже не беспокоишься.



Power Stone

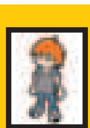
ЖАНР: FIGHTING.4X

ПЛАТФОРМА: DC, PSP

РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM

ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В библиотеке игр для DC есть настоящие шедевры, не устаревающие с со временем. Power Stone не сумела популяризовать свой жанр, сформировавшийся на стыке fighting и beat 'em up. У нее нет настоящих наследников, кроме единственного проодлжения, вышедшего также на DC. Зато ее можно достать с полки даже сейчас, включить и насладиться безумно увлекательным геймплеем.

Как и в любом файтинге, в Power Stone есть набор героев, отличающихся внешностью, биографией и набором приемов. Однако арены в этой игре трехмерны и полностью интерактивны, а потому значительно влияют на ход боя. Можно поднимать и бросать ящики, выламывать колонны и шесты, поднимать валяющееся там и здесь оружие (в том числе и огнестрельное), отталкиваться от стен в прыжке… Собрав нужное количество драгоценных камней, герой и вовсе превращается в супермена, которому доступны мощные магические атаки. Остальным в это время только и остается, что прятаться по углам! Ведь кнопка блока в игре отсутствует вовсе, и от атак врага можно лишь уворачиваться. Обстановка на арене в Power Stone постоянно меняется в зависимости от того, кто из бойцов во всеоружии, а кто может рассчитывать только на свои кулаки. Ведь лазерные мечи имеют свойство быстро ломаться, а супермен – возвращаться к облику обычного человека. Вот тогда-то и можно нанести ответный удар! В итоге получается эдакий Pac-Man в мире файтингов – охотники и добыча постоянно меняются местами. При этом все атаки – и обычные, и особые – отлично сбалансированы, и на каждый вражеский кирпич за пазухой найдётся свой булыжник. Да, забыл упомянуть: в Power Stone одновременно могут драться до четырех персонажей без всяких разделений экрана пополам! Именно в таком, «полном» режиме игра расцветает и превращается в идеальную аркадную забаву для веселой геймерской вечеринки.

Похвалить можно также дизайнеров персонажей. Ведь в Power Stone нет Чунь Ли и ее собратьев по Street Fighter, да и вообще к традиционным файтингам от Capcom игра не имеет отношения. Скорее, она выполнена в стилистике диснеевских мультфильмов; одна героиня, например, напоминает принцессу Жасмин из «Аладдина». Любопытно, что пара персонажей Power Stone позже засветилась как раз таки в 2D-файтинге Capcom vs. SNK 2; но играть за них там нельзя.

Поначалу Power Stone вышла на аркадных автоматах с чипсетом Naomi (а еще раньше разрабатывалась под M2 – так и не вышедшего апгрейда для Panasonic 3DO), затем была перенесена на Dreamcast, там же вышло и продолжение. Год назад обе части Power Stone появились на PSP. Если вас интересуют похожие игры, советую обратить внимание на сериал Super Smash Bros., очередная часть которого должна выйти в этом году на Nintendo Wii.

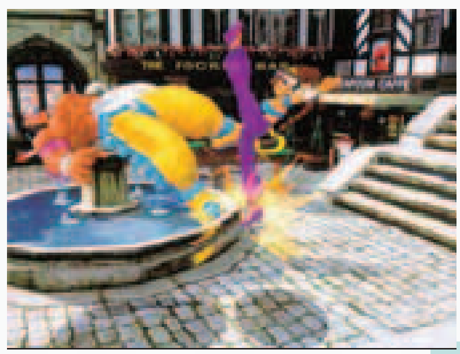


1 Арены обычно более-менее квадратны, но изобилуют перепадами по высоте.



2 Разного рода спецприемы – визитная карточка Power Stone.





Final Fantasy VI

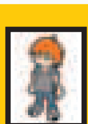
ЖАНР: ROLE-PLAYING.CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: SNES, PS ONE, GBA

РАЗРАБОТЧИК: SQUARE

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARE

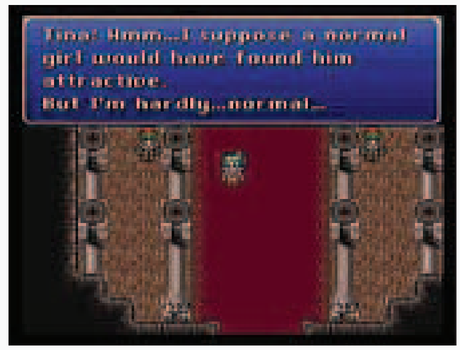
ГОД ВЫХОДА: 1994



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Игра, которую многие считают лучшей консольной RPG в истории, вышла в США под названием Final Fantasy III на SNES, позже переехала на PS one, а недавно – и на Game Boy Advance. В отличие от большинства ретро-хитов первой половины 90-х, игра постарела и сейчас, когда балом правит трехмерная графика. Иллюстрации Амано и божественная музыка Уэмацу – отличные доводы против высокополигональных моделей и полностью озвученных диалогов. Final Fantasy VI – классическая JRPG, однако способна понравиться даже поклонникам Fallout и Baldur's Gate. Она нелинейна настолько, насколько это не мешает основной сюжетной линии. Герои могут свободно путешествовать по игровому миру, посещать города, получать и выполнять дополнительные квесты. Наличие четырнадцати доступных персонажей (которых нужно еще и собрать!) и возможность значительно менять их навыки – достойная замена создаваемой с нуля партии. Безупречно срежиссированные сюжетные сцены по накалу страстей не уступают лучшим моментам Final Fantasy VII. До сих пор не могу забыть, как меня поразили эпизод в опере и битва с поездом-призраком.
Во многом Final Fantasy VII (PS one) стала шагом назад, по сравнению с шестой частью. Игровой процесс упрощен, дополнительных заданий и секретных персонажей – куда меньше. Впрочем, смена поколений приставок еще не то творит с игровыми жанрами. К счастью, 16-битные консольные RPG все еще с нами, и мы всегда можем вернуться в их волшебные миры.





Felix the Cat

ЖАНР: ACTION.PLATFORM.2D

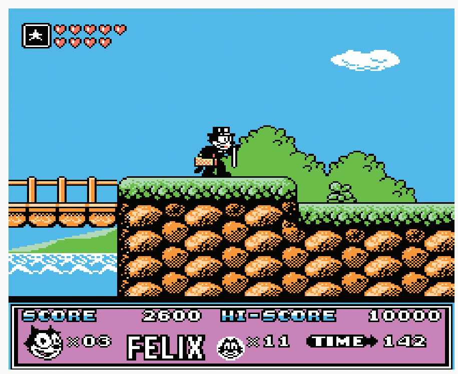
ПЛАТФОРМА: NES

РАЗРАБОТЧИК: HUDSON

ИЗДАТЕЛЬ: HUDSON

ГОД ВЫХОДА: 1992

В 8-битную эру никому и в голову не приходило считать, что игры по мотивам кино или мультиков – зло. Наоборот – чаще всего они на голову превосходили своих "более оригинальных" конкурентов. Обычно геймеры со стажем вспоминают игроверсии диснеевских мультиков, но и без них хватало достойных проектов. Например, история о коте Феликсе для консоли NES. В ней это замечательное существо должно пройти двадцать четыре уровня, чтобы спасти свою возлюбленную Китти. Простое управление (прыжок кнопкой A и атака кнопкой B) скрывает за собой довольно любопытную игровую механику. Проходя игру, Феликс накапливает магическую энергию и улучшает способности. Например, на земле он может пересесть на автомобиль или танк, в воздухе – обзавестись воздушным шаром и самолетом, под водой – черепахой и подводной лодкой. При этом даже на танке Феликс все равно действует по правилам платформера – прыгает через бездонные пропасти и собирает призы. Меняется в основном способ атаки. Удар резиновым кулаком далеко не так эффективен, как танковый снаряд или торпеда. Боссы действуют шаблонно, и для победы над ними нужно запомнить последовательность атак, уклониться от них, а затем нанести свой удар. 1992 год, не забывайте.
Во многом Felix the Cat повторяет Super Mario Bros., в чем-то – превосходит. Благо, даже графика здесь более чем недурная. Игра такого калибра могла бы породить отличный платформенный сериал, однако проектам по мотивам мультфильма такая судьба не грозит.





Остановите **мгновенье!**

12-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650 PRO
(256 MB GDDR3, 600/700 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 апреля 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновенье №12»

ПОБЕДИТЕЛЬ ДЕВЯТОГО ЭТАПА

Роман,

degroz@mail.ru

ПРИЗ: MSI RX1600XT



«Я играю в The Elder Scrolls 4:Oblivion уже больше 6 месяцев, и могу с уверенностью сказать, что добился больших успехов. Я стал чемпионом Серодиила, являюсь Великим Чемпионом Арены, в гильдии бойцов я в звании Чемпион, а в Темном братстве я Слухач. В игре у меня в каждом городе имеется свой дом, а он стоит очень даже дорого. Да и посмотрите – у меня на полу валяются белые камни Нира, самые дорогие и редкие камни в игре!»


Почувствуй
нашу
любовь
www.tnt-tv.ru

Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

КЛЕРКИ 2

CLERKS II, WEST

ИНФОРМАЦИЯ:

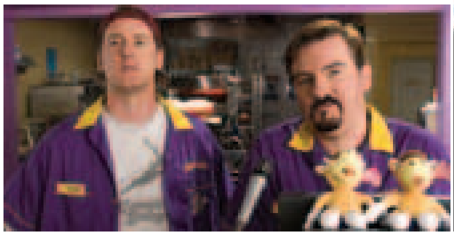
- ДИСК: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- УДАЛЕННЫЕ СЦЕНЫ (38.21)
- «ДА ЗДРАВСТВУЕТ ГОЛЛИВУД» (2.22)
- «КАК СОЗДАЮТСЯ ФИЛЬМЫ» – СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (29.54)
- «СМАТЫВАЕМ УДОЧКИ» (4.50)
- «ПАСХАЛЬНОЕ ЯЙЦО ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ» (1.08)
- «СНОВА В ОМУТ С ГОЛОВОЙ» – СОЗДАНИЕ ФИЛЬМА (90.10)
- «ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МЕЖВИДОВУЮ ЭРОТИКУ» (8.56)
- «КЛЕРКИ 2: ОСОБЫЕ МОМЕНТЫ« (21.34)
- «ОСКОЛКИ» – ДНЕВНИКИ СЪЕМОК (51.23)
- ТРЕЙЛЕРЫ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ И ДУБЛИРОВАННЫЙ (1.31+1.31)
- АНОНСЫ: «НИНДЗЯ ЧЕРЕПАШКИ», «ВАВИЛОН», «КАК ЖЕНИТЬСЯ И ОСТАТЬСЯ ХОЛОСТЫМ» (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН)

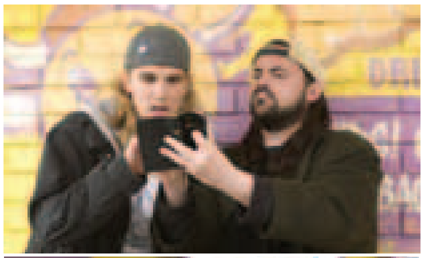
ФИЛЬМ: **ОЦЕНКА:**

С одной стороны, «Клерки 2» – это уморительные диалоги, смешные герои и по-настоящему потешные шутки. Многие из них запредельно пошлые, и по сравнению с первой частью, зачастую неоправданно. Но есть и другие. Любому киноману будет интересно понаблюдать за спором между фанатами трилогий «Звёздные войны» и «Властелин колец». С другой, чувствуется неприятный привкус. И дело тут даже не в необязательности продолжения фильма, а в том, что герои, почти не изменившись внутренне, постарели на двенадцать лет и начали вдруг горячо отстаивать свой стиль жизни. Когда им было двадцать, и они ошибались в своём магазине, наблюдая за чередой странных и эксцентричных покупателей, – это было смешно, любопытно и оригинально. Но когда им уже за тридцать, а жизнь и шутки – все те же, это уже смотрится странно. Тем более что вторые «Клерки» не избежали дурацких штампов кассового голливудского кино. Вроде обязательного хэппиэнда и выбора героем простой и доброй девушки из соседнего дома, которая довольна работой в ресторане быстрого питания и жизнью в захудалом городке штата Нью-Джерси. Да и для режиссера это «возвращение к истокам» было совершенно ненужным. Первая часть была построена на личном опыте работы Кевина Смита в магазине, в котором и проходили съёмки. Поначалу он даже хотел сыграть себя самого – Данте, то бишь. Впрочем, как комедия «Клерки 2» – прекрасный способ вдоволь посмеяться, ведь некоторые шутки просто неподражаемы. Главное – смириться с их пошлостью, а также с общей вторичностью происходящего.



ИЗДАНИЕ: **ОЦЕНКА:**

Кевин Смит известен любовью к формату DVD, поэтому издания его фильмов неизменно сопровождаются огромным количеством доп. материалов. Они интересны и не страдают занудством и предсказуемостью. Полуторачасовой фильм о съёмках – «Снова в омут с головой» – подробнейшее описание создания фильма, начиная с идеи и заканчивая кинопрокатом. Удалённых сцен почти на 40 минут, а неудачных и смешных дублей – все 30. И это далеко не всё! Наше издание можно поругать только за отсутствие трех аудиокомментариев создателей, и за не вполне точный перевод, как фильма, так и доп. материалов – испорченную шутку про Хана Соло я не прощу. Но в целом, это прекрасное двухдисковое издание, едва ли не эталон, которое, безусловно, стоит своих денег.



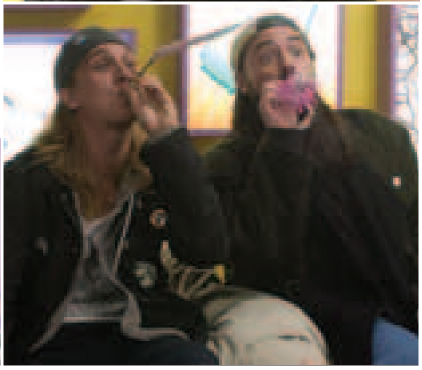


ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 5 ПО 11 МАРТА:

ГАННИБАЛ ЛЕКТОР: МОЛОДЫЕ ГОДЫ (YOUNG HANNIBAL: BEHIND THE MASK, PARADISE DIGITAL)

Приквел про Ганнибала Лектора выйдет с анаморфной картинкой, тремя звуковыми дорожками (русская DD5.1 и DTS, английская DD5.1 с русскими субтитрами) и, возможно, с небольшой добавкой в виде доп. материалов.

ЗМЕИНЫЙ ПОЛЕТ (SNAKES ON A PLANE, UPR/WARNER)

Боевик про змей-убийц в самолёте – разве не прекрасный способ расслабиться, не забивая голову несерьезностью происходящего? Самое главное не забывать, что это стёб, а издание обещает быть отменным. Анаморфный трансфер, русский и английский с русскими субтитрами в DD5.1 и куча вкусностей в секции доп. материалов. Аудикомментарий создателей, удалённые сцены, смешные дубли, пара трейлеров и несколько фильмов о съёмках. Всё, кроме аудиокомментариев, скорее всего, будет переведено на русский титрами.

КОСМИЧЕСКИЙ ДЖЕМ: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (SPACE JAM, UPR/WARNER)

«Космический джем» в продолжение традиций «Кто подставил кролика Роджера» свёл Майкла Джордана с героями Луни Тюнз. Притом, что издание двухдисковое, доп. материалов на нём не так много (около часа). Фильм о съёмках, несколько короткометражных мультфильмов, пара клипов да трейлеры и, возможно, демоверсия игры «Looney Tunes: Back In Action». Анаморфная картинка и 2 звуковые дорожки в DD5.1. Как на фильм, так и на доп. материалы предусмотрены русские субтитры.

ЛЮДИ ИКС: ТРЕХДИСКОВЫЙ БОКС ТРИЛОГИИ (X-MEN TRILOGY, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Это уже второй анонс бокса. К сожалению, отмены и задержки – обычное дело для российской DVD-индустрии. Хотя за рубежом каждая часть вышла в двухдисковом издании, мы получим только диски с фильмами. Если вторая часть как две капли похожа на прежнее издание, то первая выйдет впервые, а третья – в переизданном виде с английской дорожкой и доп. материалами. Все три части точно получат анаморфные трансферы и русскую и английскую дорожки с титрами в DD5.1.

ОМЕН: ШЕСТИДИСКОВОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (OMEN, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

В этот бокс войдут четыре оригинальных фильма, прошлогодний римейк «Омен 666» и шестой диск с переведёнными доп. материалами.

ЧУЖИЕ КВАДРИЛОГИЯ: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ПЯТИДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (ALIEN QUADRILOGY, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

И этот долгожданный бокс не раз переносился – будем надеяться, что на этот раз мы его наконец-то получим. Известно, что он включит 4 оригинальных фильма в обычных версиях и пятый диск с переведёнными доп. материалами. Анаморфная картинка и русская и английская дорожки с русскими субтитрами гарантированы.

С 12 ПО 18 МАРТА

ПАРФЮМЕР: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (PERFUME: THE STORY OF A MURDERER, WEST)

Отличная экранизация одноименного романа Патрика Зюскинда, сделанная одним из лучших современных немецких режиссёров Томом Тыквером. И, похоже столь же удачное DVD-издание с более чем двумя часами переведённых доп. материалов. Широкоэкранный анаморфный трансфер сопроводят четыре аудиодорожки: русский дубляж в DD5.1 и DTS, украинский дубляж и английский с рус. и укр. субтитрами в DD5.1. Также намечен выход подарочного издания с книгой в комплекте.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

D.O.A.

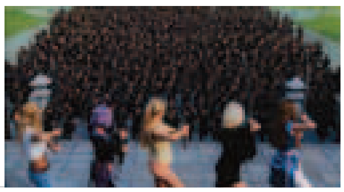
DOA: DEAD OR ALIVE, WEST

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- КАК СНИМАЛСЯ ФИЛЬМ (22.13)
- УДАЛЕННЫЕ СЦЕНЫ (8.52)
- НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (8.24)
- ТРЕЙЛЕРЫ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ, ДУБЛИРОВАННЫЙ, ТИЗЕР (1.51, 1.51, 1.23)
- АНОНСЫ: КЛЕРКИ 2, КИРПИЧ, БЕССТРАШНЫЙ, НЕ ГОВОРИ НИКОМУ, ДРЕЙФ (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



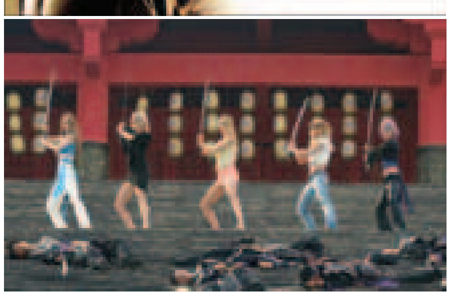
ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Играм с экранизациями не везёт. Если комиксы часто получают большие бюджеты, одарённых режиссёров и ответственное отношение, то за игры в лучшем случае берутся мастеровитые режиссёры со средним бюджетом и желанием не разочаровать фанатов, но при этом всё же адресуют фильм массовой аудитории. Файтинг Dead or Alive начался как вариация на тему Virtua Fighter, а затем превратился в серьезного конкурента, причем главной фишкой игры были героини с анимированными бюстами, достойными порнозвёзд. Как оказалось, этого хватило, чтобы DOA противопоставлялся мастодонтам жанра от Sega и Namco. Хотя отрицать не буду, боевая система прилично преобразилась со времён первой части. Структура турнирных фильмов отработана ещё в 80-х, поэтому ничего оригинального в плане сюжета DOA предложить не может. Первой удачной экранизацией игры стал Mortal Kombat, тоже файтинг и тоже следующий этой простой формуле. Только на этот раз киношникам не пришлось подгонять кровавые Fatality под подростковую прокатную категорию PG13. Да и в целом, DOA проще многих собратьев по цеху, так что массовое недовольство со стороны фанатов создателям не грозит. Полуобнажённые девушки – на месте, бои с приличной постановкой – на месте, даже волейбол в бикини – и тот на месте. Только вместо Кристофера Ламберта выступает Эрик Робертс – «Лучший из лучших». А вместо Бриджит «Сони» Нильсон и Талисы «Китаны» Сото – целых пять соблазнительных дам, которые, к сожалению, не имеют полноценной боевой подготовки. Впрочем, несмотря на это, бои сняты со знанием дела, ведь Кори Юэнь – настоящий профессионал. Лишь знатоки жанра сразу просекут подвох, а фанаты Джета Ли и Джеки Чана в лучшем случае цинично ухмыльнутся. Кстати, в DOA больше от гонконгских комедийных боевиков с их особым юмором, чем от американских. Единственное, что однозначно озадачит человека, знакомого с игрой, это героини, серьёзно потерявшие в формах. Игра едва ли не целиком держится на женских бюстах, а фильм даже и не пытается следовать этому канону.
DOA – весёлый экшн с полуобнажёнными девушками и кунг-фу, снятый настоящим профи, которому по силам сделать из Кевина Смита Само Хунга. Для кого-то такие фильмы – глупость, а другой скажет, что это прекрасный способ расслабиться и отключить мозги на полтора ча-

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Хотя DOA ещё не вышел в некоторых странах, включая Штаты, даже в прокат, мы получили качественное издание с достойными картинкой и звуком. Фильм о съёмках – стандартный, но кое-что интересное в нём найти можно. Некоторые удалённые сцены, в свою очередь, стоят того, чтобы на них взглянуть – туда попали даже несколько боёв. А «На съёмочной площадке» позволит взглянуть со стороны на съёмку боя и технически сложных сцен.





ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 8 МАРТА:

ДЕВУШКИ МЕЧТЫ (DREAMGIRLS, UIP)

- ЖАНР: МЮЗИКЛ / ДРАМА
- РЕЖИССЕР: БИЛЛ КОНДОН
- В РОЛЯХ: ДЖЭЙМИ ФОКС, ЭДДИ МЕРФИ, БЕЙОНСИ НОУЛЗ, ДЖЕННИФЕР ХАДСОН, ДЭННИ ГЛОВЕР

После «Мулен Руж» мюзиклы вернулись в кино, какие-то – удачно, какие-то – не очень. Но «Девушки мечты», перенос бродвейской постановки 1981 года о прорыве «чёрной» поп-музыки лейбла Motown в целом, и женского трио в частности, похоже войдёт в ряд успешных. Если вам нравятся ранние Даяна Росс, Майкл Джексон, Стиви Уандер, то здесь вас ждёт настоящий праздник. А музыкальные номера прекрасно вплетены в драматургию фильма и не кажутся чем-то инородным для основного повествования, что большое достоинство для экранизации мюзикла.

ДОЛИНА ЦВЕТОВ (VALLEY OF FLOWERS, RUSCICO)

- ЖАНР: ЭПИК / ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ПАН НАЛИН
- В РОЛЯХ: МИЛИНДУ СОМАНУ, МИЛЕН ЖАМПАНУА, НАСИРУДДИН ШАХ

Пан Налин начинал как режиссёр документальных картин. Преуспев в этом, он снял признанный на многих международных фестивалях полнометражный фильм «Самсара». «Я всегда хотел создать кино об исключительной любви и восточной философии», – говорит он про свою новую картину. Съёмки по большей части проходили в Гималаях на высоте 6600 метров. «Долина цветов» больше всего понравится почитателям буддизма и просто любителям неторопливых, видовых эпических драм.

ТАКСИ 4 (TAXI 4, ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП)

- ЖАНР: КОМЕДИЙНЫЙ БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: ЖЕРАР КРАВЧИК
- В РОЛЯХ: САМИ НАСЕРИ, ФРЕДЕРИК ДЬЕФЕНТАЛЬ, БЕРНАР ФАРСИ

Люк Бессон предсказуемо продолжил свой самый ценный сериал, снова написав некое подобие сценария и отдав режиссёрское кресло бессменному Жерару Кравчику. Почти все актёры вернулись в сериал, только возлюбленная Даниэля (Сами Насери) Марион Котильяр отказалась от съёмок в пользу более интересного ей проекта. Думаю что «Такси 4» восстановит честь сериала после кошмарного американского римейка.

С 15 МАРТА:

ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКОЕ КИНО (EPIC MOVIE, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ПАРОДИЯ
- РЕЖИССЕРЫ: ДЖЕЙСОН ФРИДБЕРГ И ААРОН СЕЛЬТЗЕР
- В РОЛЯХ: КАЛ ПЭНН, АДАМ КЭМПБЕЛЛ, ДЖЕНИФЕР КУЛИДЖ, КРИСПИН ГЛОВЕР, ТОНИ КОКС, КАРМЕН ЭЛЕКТРА, ДЭВИД КЭРРЭДАЙН

В ноябрьском номере (22#223) в обзоре на «Киносвидание» (Date Movie) я упрекал Фридберга и Сельтезера в отсутствии вкуса, меры и в промашке с концепцией. В своеобразном продолжении они пародируют множество громких хитов. Часть из них – блокбастеры, над серьёзным видом которых не грех и поиздеваться. А другая часть – фильмы, которые изначально были комедиями, и пародировать там особо нечего. Продолжение, так же как и оригинал, затесалось в топ худших на IMDB на 38 место, получив рейтинг 2.2. Поэтому особого прогресса ждать не приходится, а авторам – незачёт за упёртость в своих ошибках.

СТРЕЛОК (SHOOTER, UIP)

- ЖАНР: БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: АНТУАН ФУКУА
- В РОЛЯХ: МАРК УОЛБЕРГ, РОНА МИТРА, ДЭННИ ГЛОВЕР

Антуан Фукуа, начав карьеру с «Убийц на замену», продолжил её боевиками. Удачными («На живца» и «Тренировочный день») и не очень («Слёзы солнца» и «Король Артур»). На этот раз главный герой будет вовлечён в покушение на президента, что по стилю ближе к удачным картинам режиссёра. В принципе, ничего особенного ждать не стоит, но если вы хотите посмотреть качественный боевик без примесей, то вам сюда.



ПЛОТОЯДНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

ЗОМБИ – ПОЖАЛУЙ, САМЫЕ СТРАШНЫЕ СОЗДАНИЯ ИЗ БЕСТИАРИЯ КЛАССИЧЕСКИХ ЧУДОВИЩ ХОРРОРА. ГРАФ ДРАКУЛА, ЧЕЛОВЕК-ВОЛК, МУМИЯ, МОНСТР ФРАНКЕНШТЕЙНА – ВСЕ ЭТИ ПАРНИ УВЕРЕННО ДЕРЖАТ МАРКУ И С ЛЕГКОСТЬЮ ДАДУТ ФОРУ ЛЮБОМУ НОВОМОДНОМУ СТРАШИЛИЩУ, НО В КОНКУРСЕ НА САМОГО УЖАСНОГО МОНСТРА ЖИВЫМ МЕРТВЕЦАМ УСТУПЯТ ПОЧТИ НАВЕРНЯКА.

Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Причину следует искать в особенностях человеческой психики. Во-первых, зомби – это создания, имевшие несчастье умереть, а иррациональный страх смерти (если, конечно, вы не член семьи Аддамсов) характерен для нашего разума. Во-вторых, зомби существует вопреки всякой логике, даже потусторонней. Вампир, например, вынужден питаться кровью, чтобы поддерживать жизненные силы. Монстр Франкенштейна оживлен с помощью электричества и убивает окружающих в силу крайней бестолковости и дурной наследственности (в классическом фильме Уэйла, если вы помните, в голову монстра случайно засунули мозги преступника). Все это крайне фантастично, но причинно-следственные связи при желании отслеживаются. От зомби же совершенно непонятно, чего ожидать. Даже если автор и возьмет на себя труд объяснить, почему мертвецы принялись выбираться из своих могил, остается неясным – что же они будут делать дальше. Зомби нет нужды питаться – на людей они набрасываются не для того, чтобы поддержать жизненные силы.

У ходячих покойников нет никаких целей, нет интересов, нет стремлений. Невозможно представить себя в шкуре зомби, невозможно понять, чего они хотят и чего добиваются. У живого мертвеца, в отличие, например, от его ближайшего родственника – мумии – даже нет никакого предназначения. Они просто существуют. Любопытно, что подобная неприхотливость зомби сделала их прекрасным элементом антуража для серьезных драм, проблемы которых не ограничиваются одной лишь последовательностью поедания главных героев. В-третьих, в условиях эпидемии зомби может стать каждый. Ваш сосед Мишка, с которым вы двадцать минут назад менялись дисками для PlayStation; баба Зина из первого подъезда, которая в силу старческого маразма рисует на стенах картины сгущенкой; профессор Хряков Николай Петрович, погнавший вас с экзамена за шпоры, – все эти люди совершенно внезапно могут пополнить армию плотоядных монстров. Бабе Зине становится неинтересна сгущенка, а Николай Петрович больше не желает обыскивать ваши внутренние карманы; теперь они бродят по окрестностям на заплетающихся ногах, со стеклянными глазами и безвольно повисшими руками. Мишка хочет вас прикончить не из-за того, что вы поцарапали ему лицензионный диск с Final Fantasy VII, а по велению инстинкта. Ваши брат, отец, дедушка, сестра и теща – монстром может стать каждый.

Совсем неудивительно, что, обладая столь впечатляющими качествами, зомби довольно быстро покорили вселенную хоррора и заслужили право быть первыми скрипками жанра. И если с литературой у живых мертвецов не особенно заладилось (читателю скучно бояться одного и того же на протяжении сотен романов, а разнообразить зомби, используя сугубо литературные средства, не так-то просто), то кинематограф пал перед чудовищным натиском и несколько десятков лет пробыл в безоговорочном рабстве плотоядных монстров. Через кино инфекция распространилась и на электронные игры, где по сей день продолжает поражать несчастных геймеров.

После некоторого затишья в первой половине 90-х, зомби вновь оказались на гребне волны и, судя по всему, спускаться в ближайшее время не планируют.

И, раз уж нас ожидают долгие годы совместной жизни, давайте-ка попробуем поближе познакомиться с плотоядными соседями.

Происхождение видов

В западной литературе первые зомби появились еще в семнадцатом веке. Разумеется, сходства с привычными нам современными живыми мертвецами у них было крайне мало. Доисторические зомби представляли собой мстительных духов, желавших покарать своих прижизненных обидчиков. Создания эти, являвшие собой весьма недоработанную бета-версию современных живых мертвецов, нас не занимают, посему пропустим три сотни лет и перенесемся сразу в двадцатый век, золотую эпоху зомби.

И здесь сразу же начинаются сложности: термин «зомби» получает два различных толкования. Первое своими корнями уходит к Вуду, одной из наиболее загадочных афро-карибских религий, вторым же нас осчастливили кинематограф и литература. Зомби первого типа – это человек, лишенный посредством колдовства души и вынужденный прислуживать своему хозяину. Зомби второго типа – мертвецы, волей неких загадочных сил восставшие из могил и бес-









1 «Зловещие мертвецы» (Evil Dead, 1981) Сэма Рейми — пожалуй, один из самых важных фильмов ужасов 80-х годов. Классическая «бешеная камера» и скоростные видеонаезды, использованные Рейми в этой картине, по сей день активно применяются даже в многомиллионных блокбастерах. А многочисленные сцены из фильма — вовсю цитируются, деконструируются и копируются в современной классике.

2 Вторая часть «Зловещих мертвецов», снятая Рейми в 1987 году представляла собой, по сути, римейк первой картины со значительно возросшим бюджетом (на сиквел было затрачено в десять раз больше денег, чем на оригинальный фильм) и усиленной юмористической составляющей.

цельно шатающиеся по Земле. Существование зомби первого типа подтверждено документально, ими живо интересуются ученые и даже пишут про них монографии. Разумеется, души у несчастных никто не похищает – на них действуют специальным порошком, блокирующим отдельные участки мозга и превращающим человека в покорного раба. Для нас куда больший интерес представляют зомби второго типа – живые мертвецы.

Первый полновесный фильм о зомби появился в 1932 году. Черно-белую картину «Белый Зомби» (White Zombie) снял американский режиссер Виктор Гальперин, а роль главного злодея в ней исполнил легендарный Бела Лугоши. По сюжету фильма некий молодой человек влюбляется в девушку и, желая не допустить ее брака с другим, обращается за помощью к местному колдуну, который и превращает миловидную деву в зомби. Все события картины происходят на Гаити, а пакостный колдун, само собой, пользуется магией Вуду.

Среди прочих фильмов о зомби первого типа следует отметить довольно своеобразную картину «Я шла рядом с зомби» (I Walked with a Zombie, 1943) Жака Турнера. Убедительная актерская игра, закрученный сценарий и непередаваемое настроение выгодно отличали этот фильм от многочисленных однотипных поделок. Главная героиня – миловидная сиделка – заботится о супруге вест-индийского землевладельца, которая страдает от некого загадочного психического расстройства. Вскоре обнаруживается, что аборигены практикуют магию Вуду, и благоверная тамошнего феодала имеет к этому безобразию непосредственное отношение… Наметанный глаз без особого труда узнает в фильме «Я шла рядом с зомби» довольно экстравагантное переложение романа Шарлотты Бронте «Джейн Эйр» (Jane Eyre, 1847).

Разумеется, фильмов о Вуду-зомби в первой половине двадцатого века (с небольшим смещением в первую четверть второй) было снято намало. Но большинство их составляли весьма посредственные одноднeвки, отдельно упоминать которые не имеет смысла. Картины «Король Зомби» (King of the Zombies, 1941), «Человек Вуду» (Voodoo Man, 1944), «Остров Вуду» (Voodoo Island, 1957) и многие-многие другие бесследно проскользнули по темной глади кинематографа и вскорости сгинули в его бездонных пучинах. Виновным в столь обильной экспансии Вуду-зомби следует признать американского путешественника Уилльяма Сибрука, опубликовавшего в 29-ом году книгу «Магический остров» (The Magic Island, 1929), в которой рассказал о своей поездке на Гаити, знакомстве с магией Вуду и зомби.

Зомби второго типа, живые мертвецы, тоже время от времени проявлялись на страницах ранней кинематографической истории, но тоже довольно быстро осыпались с корабля истории. Вряд ли фильмы вроде «Мести Зомби» (Revenge of the Zombies, 1943), сумасбродного «Зомби на Бродвее» (Zombies on Broadway, 1945) или «Существ с атомными мозгами» (Creature with the Atom Brain, 1955) можно отнести к классике жанра. Главный удар живые мертвецы нанесли в 1968 году, и удар этот был чудовищной силы. Впрочем, этому предшествовало еще одно событие, о котором следует рассказать отдельно.

В 1954 году увидела свет книга «Я – легенда» (I Am Legend) Ричарда Мэтсона. Главный герой романа – Роберт Нэвилль – оказался единственным человеком,

Зомби в онлайне

С 2005-го года на просторах всемирной паутины функционирует блестящая броузерная MMORPG Urban Dead. Место действия – вымышленный город, заполненный плотоядными зомби. Игроку предстоит, избрав одну из сторон конфликта – живых мертвецов или людей, выжить в недружелюбной обстановке. У каждой из «фракций» есть свои преимущества и изъяны, особенности и специальные возможности. Кроме того, возможен переход с одной стороны на другую – мертвый человек обращается в плотоядного зомбаря, а живой мертвец может быть исцелен и превращен в законопослушного гражданина.

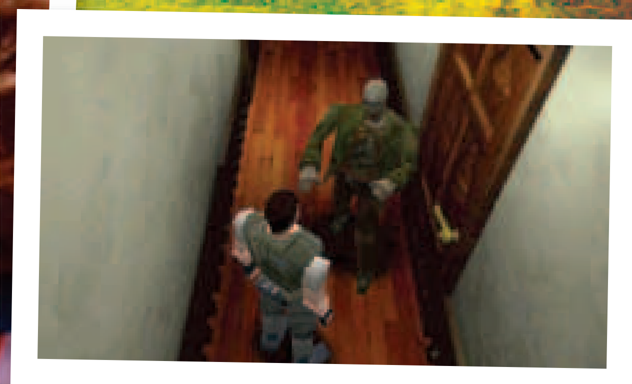
Сотни тысяч пользователей исправно посещают мир Urban Dead. К ним можете присоединиться и вы – для этого нужно всего лишь зарегистрироваться на сайте http://www.urbandead.com. Игра, между прочим, совершенно бесплатна.

Поверьте мне, штурм живыми мертвецами людских укреплений и осада баррикад – ни с чем не сравнимое приключение, которое обязательно должен испытать каждый правоверный зомбиман.









выжившим после того, как эпидемия загадочного вируса обратила всех людей в… вампиров. «Эй! – воскликните вы. – При чем же здесь вампиры, Катя? Речь-то ведь идет о зомби!» А дело в том, что вампиры у Мэтсона совсем не похожи на классических вампиров, доставшихся нам в наследство от романов Стокера и фильмов Тода Браунинга. Существа эти не обращаются в летучих мышей, не обладают никакой мистической силой. Это просто люди, в чьем организме поселились бактерии, питающиеся чужой кровью и снабжающие взамен тело энергией. Действие бактерии таково, что даже мертвые люди способны восставать из могил и отправляться на поиски жертв. По сюжету романа Роберт Нэвилль, запершись в своем доме, держит круговую оборону и пытается разгадать секрет загадочного заболевания. Книга эта входит в золотой фонд американской фантастики. Она дважды экранизировалась (третья экранизация уже на подходе – в конце 2007 года на киноэкраны выйдет многомиллионный блокбастер), породила целую волну подражаний и вдохновила десятки последователей. Однако не это нас привлекает в ней больше всего. «Я – легенда» безумно понравилась молодому американскому парню Джорджу Ромеро…
Но прежде чем перейти к рассказу о легендарной зомби-тетралогии, упомяну еще два фильма «доромеровской» эпохи. Картина «Зомби-тинейджеры» (Teenage Zombies) Джерри Уоррена увидела свет в 1959 году. Зловредные прокоммунистически настроенные ученые хотят обратить всех честных американцев в безмозглых зомби и собираются провести первичные эксперименты на четверых тинейджерах, по глупости своей оказавшихся в ненужное время в ненужном месте. Фильм Рея Дэнниса Стэклера с безумно длинным названием «Неимоверно странные существа, которые померли и стали полузомби!!?» (The Incredibly Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-Up Zombies!!?) вышел в 1964 году. По сюжету картины, несчастного парня Джерри превращает в зомби коварная колдунья, после чего юноша начинает убивать всех и вся на своем пути. Два вышеназванных фильма – это ранние ласточки зомби-трэша, фильмов ужасов, которые были столь плохи, что в какой-то момент делались безумно смешными. Уморительно плохая игра актеров, самодельные спецэффекты, дурацкий грим, сляпанный на коленке сценарий – все это резко выделяло мусорный хоррор среди своих «серьезных» собратьев. Зомби-трэш «доромеровской» эпохи, впрочем, чаще всего был крайне наивным и очаровательно глупым. Но после того как Ромеро канонизировал живых мертвецов, в жанр ворвались итальянские киноделы-мясники, превратившие зомби-трэш в кровавую вакханалию.

Король живых мертвецов…

В 1968 году на экраны кинотеатров вышел малобюджетный фильм ужасов «Ночь живых мертвецов» (Night of the Living Dead). Картина была дебютной работой молодого американского режиссера Джорджа Ромеро, снимавшего доселе лишь короткометражки и рекламные ролики.
У Ромеро и его приятеля Джона Руссо не было необходимых для съемок масштабного фильма ресурсов: денег не хватало ни на оплату гонораров профессиональных актеров, ни на необходимый инвентарь, ни на качественную аппаратуру. Фильм снимали на 35-миллиметровую черно-белую пленку, грим и визуальные эффекты создавались с помощью подручного материала (в качестве крови, например, использовали шоколадный сироп), актеры (большинство из которых были друзьями и знакомыми Ромеро и не имели ни малейшего опыта работы в кино) наряжались в поношенные костюмы. Музыку для своей картины Ромеро позаимствовал из других фильмов ужасов; дом, в котором происходили события картины, предназначался к сносу, поэтому владелец сдал его за копейки… Какая участь могла ждать фильм с подобными «послужными характеристиками»? «Ночь живых мертвецов» стала бессмертной классикой. Черно-белый полупрофессиональный фильм, со скромным бюджетом в сто четырнадцать тысяч, принес создателям десятки миллионов долларов. «Ночь живых мертвецов» стала отправной точкой в развитии нового зомби-хоррора, на этой картине выросли многие знаменитые деятели современного искусства, в любви ей не стеснялись признаваться маститые мастера кинематографа и литературы. Так что же было особенного в этом фильме?
Во-первых, сценарий. Ромеро и Руссо поработали на славу – им действительно удалось придумать страшную и неординарную историю. Они отказались от накатанных ходов, господствовавших в те дни в фильмах ужасов, и разработали собственный, уникальный. Неотягощенные финансовыми обязательствами создатели могли себе позволить снимать фильм так, как они сами того хотели. Одни за другими крупные компании-дистрибьюторы отказывались от «Ночи живых мертвецов»: одних пугали крайне жестокие сцены, другие требовали поменять мрачную концовку на хэппи-энд, третьи хотели видеть в фильме

1 В третьей части «Зловещих мертвецов» (Army of Darkness, 1993) главный герой попадает в фэнтезийный мир, где продолжает сражаться с подлыми мертвяками. «Армия тьмы» – пожалуй, самая смешная и наиболее безбашенная из всех частей картины. На настоящий момент, кстати, существуют четыре компьютерных игры, базирующиеся на сюжете цикла «Зловещие мертвецы», каждая из которых достойна отдельного разговора.

2 В «Земле мертвых» Ромеро снялась Азия Ардженто, дочка великого итальянского режиссера Дарио Ардженто. Девушке (которая, кстати, и сама нередко садится в режиссерское кресло) очень понравилось работать с маэстро зомби-хоррора, поэтому весьма вероятно, что мы вновь увидим ее в одной из ближайших картин Ромеро – предположительно, в давно ожидаемом, но постоянно откладываемом фильме «Бриллиантовые мертвецы».









любовную линию. Ромеро не желал идти на компромиссы и игнорировал подобные требования. В конце-концов, слава Богу, нашелся толерантный дистрибьютор, единственным пожеланием которого была смена названия картины (так фильм и превратился из «Ночи пожирателей плоти» в «Ночь живых мертвецов»).
Сюжет фильма, в принципе, можно пересказать в нескольких словах: группа запершихся в доме людей пытается выдержать осаду живых мертвецов. Прекрасно переданы безысходность и страх, удивительно правдоподобно выстроено взаимоотношение персонажей. Наконец, что совершенно неожиданно для малобюджетной продукции, предельно натуралистично выполнены визуальные эффекты: в наиболее страшных и жестоких сценах даже не верится, что роль крови исполнял купленный в соседнем магазинчике сироп…
В 1978 на экраны выходит продолжение «Ночи живых мертвецов» – «Рассвет мертвецов» (Dawn of the Dead). Снимает фильм, разумеется, все тот же Джордж Ромеро, а в роли продюсера картины выступает Дарио Ардженто, легенда итальянского хоррора. Ромеро удается невозможное – новый фильм по всем статьям превосходит первую часть. При довольно скромном бюджете в пятьсот тысяч доходы от его мирового проката составляют пятьдесят пять миллионов долларов, фильм становится бессмертной классикой жанра и, подобно предшественнику, вызывает гигантскую волну подражаний. В «Рассвете мертвецов» Ромеро вновь предлагает нам понаблюдать за героями, волею судьбы оказавшимися в осаде. На этот раз он переносит место действия в гигантский супермаркет. В отличие от первой картины, «Рассвет мертвецов» – не чистый фильм ужасов. В фильме немало сатиры – Ромеро безжалостно прошелся по обществу потребления и консюмеризму в целом. Наконец, главное: в «Рассвете мертвецов» происходит кардинальное смещение ориентиров. Становится ясно, что главный враг человека – это вовсе не зомби. Живые мертвецы – они как стихийное бедствие, как землетрясение или цунами; глупо ведь грозить кулаками урагану, бессмысленно поносит его последними словами. Зомби не злые и не добрые, не плохие и не хорошие, они просто существуют. Главным же врагом человека, даже в столь необычных условиях, все равно остается сам человек.
В 1986 году выходит третья часть зомби-цикла Ромеро – «День мертвецов» (Day of the Dead). Режиссер продолжает развивать заявленные в «Рассвете мертвецов» темы, однако на этот раз почти полностью отказывается от сатиры. По духу «День мертвецов» ближе к канонической «Ночи живых мертвецов», чем к предыдущей части тетралогии. Мы знакомимся с группой людей – военными и учеными – изолированными на подземной базе. Внешний мир окончательно пал под натиском живых мертвецов, единственная надежда на спасение – эксперименты доктора Логана, пытающегося постичь суть произошедшего в мире катаклизма и отыскать метод борьбы с живыми мертвецами. Антимилитарист Ромеро наглядно демонстрирует ужасы военной диктатуры, показывает, что людоедские амбиции военных многократно опаснее, нежели бесконтрольная ярость зомби. Режиссер окончательно выводит живых мертвецов за рамки безмозглых кусков мяса – ученые обнаруживают, что зомби способны обучаться, что, при должном подходе, их можно заставить вспомнить некоторые познания, полученные в прошлой жизни. Однако, как и в «Рассвете мертвецов», оказывается, что вовсе не они, не ходячие покойники, представляют для человека наибольшую угрозу…
Наконец, в 2005 году выходит последняя (на данный момент) часть легендарной тетралогии – «Земля мертвых» (Land of the Dead). У картины был весьма скромный по нынешним меркам бюджет – всего лишь пятнадцать миллионов долларов. Однако фильм получился на славу. Ромеро вновь отправил нас в захваченный живыми мертвецами мир, однако на этот раз дал людям не супермаркет и не военную базу, а целый остров, функционирующую автаркию, дрейфующую посреди бескрайнего моря зомби. Круг замкнулся, путь от покорения небольшого провинциального кладбища до завоевания всей Земли пройден; и зомби прошли его, не переставая эволюционировать. Однако человек даже в таких условиях не смог побороть в себе жадность, стяжательство, лицемерие и подлость. Закономерный итог: в «Земле мертвых» из всех людей сочувствие вызывают лишь несколько главных положительных персонажей. Остальные же, во главе с олигархом Кауфманом, мерзки настолько, что даже живые мертвецы на их фоне выглядят весьма славными парнями.
Сейчас Ромеро заканчивает работу над новой частью цикла – фильмом «Дневники мертвых» (Diary of the Dead), который в ближайшие месяцы должен выйти в широкий прокат. Известно, что сюжет картины будет строиться вокруг истории о группе студентов, решивших снять собственный фильм ужасов о зомби.
Фильмы Ромеро неоднократно подвергались принудительному воскрешению. В 1990 году Том Савини (актер, режиссер и

1 А так выглядел зомби в фильме Эда Вуда «План 9 из открытого космоса» (Plan 9 From Outer Space, 1959), официально признанном кинокритиками одной из худших картин двадцатого века.

2 В основе сюжета классического комедийного фильма ужасов «Реаниматор» (Re-Animator, 1985) Стюарта Гордона лежит рассказ Говарда Лавкрафта «Герберт Уэст – реаниматор» (Herbert West – Reanimator, 1922) о неком молодом ученом, изобретшем жидкость для воскрешения покойников.

3 Многие шутки из «Возвращения живых мертвецов» О`Бэннона вошли в золотой комический кинофонд. Так, например, невозможно удержаться от хохота, когда голодный зомби просит по рации из кабины полицейской машины, чтобы срочно прислали еще копов.

1

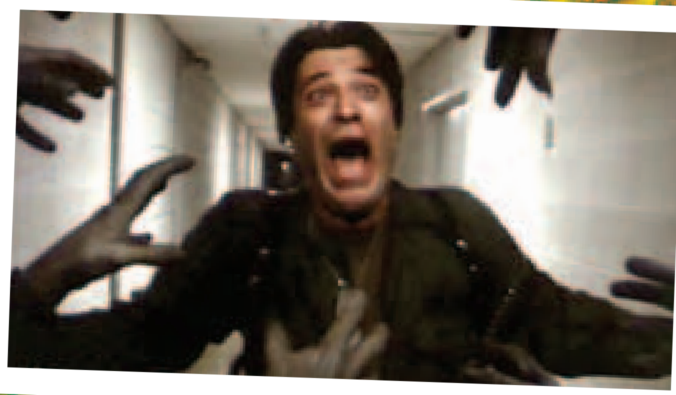


3



2





мастер по спецэффектам, неоднократно работавший над картинами оригинальной тетралогии) снял очень удачный римейк «Ночи живых мертвецов». Сценарий для новой версии написал сам Ромеро, он же и выступил в качестве продюсера. Главным отличием картины Савини от оригинала была кардинальная переработка основного персонажа картины – Барбары. Из напуганной жертвы она превратилась в решительную и смелую женщину. В фильме крайне удачно показана эволюция образа героини.

В 2004 на киноэкраны вышел римейк «Рассвета Мертвых» Зака Снайдера. Несмотря на то, что фильм собрал неплохую кассу, многим почитателям оригинального цикла он не понравился. Во-первых, Снайдер и сценарист Джеймс Ганн выбросили из фильма почти всю социальную сатиру Ромеро, а во-вторых, превратили классических медленных зомби в скоростные машины убийства.

В апреле 2007-го на экраны выходит римейк «Дня мертвецов», над которым сейчас усердно трудится режиссер Стив Майнер.

Размеры статьи не позволяют мне хоть сколько-нибудь подробно рассказать о последователях Ромеро. Поэтому ограничусь лишь кратким перечислением наиболее знаковых работ.

Во-первых, это цикл вольных продолжений «Рассвета мертвецов» – итальянская серия «Плотоядные зомби» (Zombie Flesh Eaters). Первый и наиболее удачный фильм цикла снял в 1979 году режиссер Лючио Фульчи. По сюжету картины группа людей попадает на загадочный остров, на котором некий ученый воскрешает покойников. Несколько сцен фильма, в частности эпизоды с протыканием глаза щепкой и подводной схватки живого мертвеца с акулой, вошли в золотой фонд зомби-хоррора. В 88-ом году свет увидела вторая часть цикла, по сюжету которого безалаберные военные заразили с помощью биологического оружия население целого острова. С фильмом этим была связана забавная история –хотя в качестве режиссера картины указан все тот же Лючио Фульчи, львиную долю снял итальянский трэшер Бруно Матеи, поскольку Фульчи после нескольких недель съемки отказался от дальнейшей работы. В том же 1988 году увидела свет и третья часть цикла, снятая Клаудио Фрагассо. От прочих эпизодов «Плотоядных зомби» ее отличает то, что зомби в фильме представляли собой не живых мертвецов, а людей, плененных демонами, которые решили отомстить за убийство колдуна Вуду.

Обязательно следует упомянуть цикл «Возвращение живых мертвецов» (Return of the Living Dead), появившийся на свет в результате разногласий между Ромеро и Джоном Руссо. Первая часть сериала представляла собой альтернативное продолжение «Ночи живых мертвецов», выполненное в пародийном ключе. Снял ее в 1985 году Дэн О'Бэннон (один из авторов «Чужого», если вы помните), по своему же собственному сценарию, основанному на сюжете романа Руссо. Второй фильм серии, несколько уступавший оригиналу, снял в 1988 году Кен Видерхорн. В отличие от довольно страшной первой части, это была уже почти чистая зомби-комедия. Вышедшая в 1993 году третья часть, снятая довольно известным хоррор-кинематографистом Брайном Юзной, далеко отошла от концепции первых двух картин и явила собой своеобразную зомби-драму. Судьба фильма была довольно печальной – он с треском провалился в прокате. Четвертая и пятая части цикла появились в 2005 году на новой волне популярности фильмов про зомби, и представляли собой посредственные низкобюджетные поделки.

Если говорить о зомби-пародиях, то нельзя не упомянуть шикарную ленту «Живая мертвечина» (Dead Alive, 1992) новозеландца Питера Джексона (режиссера новой версии «Кинг-Конга» и «Властелина Колец»). Фильм этот, гениально деконструирующий штампы и клише зомби-трэша, давно уже получил статус культового и по сей день пользуется огромной любовью у почитателей фильмов о живых мертвецах.

В 2004 году свет увидела еще одна великолепная пародия на фильм о зомби – картина «Зомби по имени Шон» (Shaun of the Dead), снятая британским режиссером Эдгаром Райтом. В этой романтической (!) комедии очень изящно обыгрываются многие типовые моменты зомби-хорроров. Но ничего общего с гротескной мясорубкой Джексона в фильме нет – создатели крайне бережно отнеслись к наследию классиков.

Самый тонкий и изящный фильм о зомби снял в 1994 году Микеле Соави. Удивительная картина «О любви, о смерти» (Dellamorte Dellamore) является, пожалуй, эталоном того, как следует совмещать комедию, романтическую драму и фильм ужасов.

Наконец, нельзя не упомянуть фильм, который стоял в авангарде новой волны зомби-хоррора – «28 дней спустя» (28 Days Later, 2002) Дэнни Бойла. Продолжавший традицию картин об эпидемии зомби-вируса, фильм этот являл собой сплав из различных сюжетных находок оригинального цикла Ромеро.

Было бы очень странно, если бы зомби не выбрались за рамки кинематографа. В настоящее время существует множество комиксов, посвященных живым мертвецам. Про зомби пишутся художественные книги и готовятся научные исследования. Обладательница нескольких престижных наград настольная игра Zombies!!! по сей день вызывает немалый интерес у поклонников хоррора. Существует множество электронных игр, в которых сюжетообразующим элементом выступают живые мертвецы.

Одной из первых игр, полностью посвященных зомби, была

1 В 2005 году режиссер Карл Бессаи снял очень приличную зомби-драму «Разъединенный» (Severed), в которой удачно развил ромеровские идеи о том, что даже в период нашествия живых мертвецов наиболее страшным врагом человека остается сам человек.

2 В очаровательном фильме «Зомби по имени Шон» режиссер Эдгар Райт очень удачно посмеялся над многочисленными клише и штампами зомби-хоррора. Картина о неудачливом парне по имени Шон, который исхитрился одновременно и прошляпить свою любимую девушку, и оказаться в самом эпицентре зомби-мясорубки, совершенно заслуженно получила массу престижных жанровых наград, была позитивно воспринята критиками и получила одобрение классиков жанра.

3 Ирландский фильм ужасов «Мертвое мясо» (Dead Meat, 2004) – единственная, если мне не изменяет память, картина, в которой мы можем насладиться зрелищем коров-зомби.

2




1




Zombi от Ubisoft, выпущенная в 1990году для наиболее популярных компьютерных платформ. Сюжет игры вполне соответствовал канонам – высадившись на крыше огромного торгового центра, четверо людей пытаются отыскать горючее для своего вертолета. Разумеется, торговый центр, равно как и весь мир, забит под завязку живыми мертвецами, посему героям нашим следует быть предельно внимательными и осторожными. Графика в версии для PC несколько хромает, поэтому я бы посоветовала поискать версию для Atari ST и запускать ее на эмуляторе – поверьте, эта замечательная игра того стоит.

В 1993 году увидела свет восхитительная консольная игра Zombies Ate My Neighbors. Разработала ее компания LucasArts, а издала небезызвестная Konami. Выбрав одного из героев (или обоих в мультиплеер-режиме), игрокам предстояло пройти 50 уровней, заполненных разнообразной нечистью (не только зомби), спасая людей от злобствующих монстров. В 1994 году на платформе SNES вышло продолжение игры – Ghoul Patrol, которое было не очень благосклонно воспринято поклонниками первой части.

В 1996 году появились две игры, превратившие живых мертвецов из игрового андеграунда в звезд монструозного мэйнстрима. Компания Capcom выпустила для PlayStation легендарный Resident Evil, а Sega представила широкой публике игровой автомат House of the Dead. Обе игры прижились, перекочевали на другие популярные платформы и породили уйму удачных сиквелов, обе были несколько раз экранизированы.

Игры серии Resident Evil – это канонический survival horror, в основе сюжета которых (в трех первых частях, приквеле и Code: Veronica) лежит история преступной корпорации, занимающейся изготовлением биологического оружия, обращающего людей в плотоядных зомби. Помимо, собственно, двух экранизаций (третья выйдет на экраны осенью текущего года), игры серии Resident Evil неоднократно новелизировались, по их сюжетам выпускались комиксы. Существует множество побочных электронных игр и вольных портов различных частей «Резака». Серия, наследующая многочисленные элементы непосредственно из классики зомби-кинематографа, считается почитателями жанра лучшим игровым воплощением вселенной Ромеро.

Игры цикла House of the Dead представляют собой типичные тиры для светового пистолета, в основе сюжета которых лежит история пакостного доктора Курьена, изобретшего средство для конвейерного производства зомби. В каждой из частей (всего их четыре) игрокам предстояло отстреливать гаденьких пасынков чокнутого ученого и, разумеется, спасать Землю. Помимо четырех основных игр, существует несколько вольных ответвлений, среди которых имеются даже пинбол и своеобразный клавиатурный тренажер (!). С экранизациями циклу повезло значительно меньше, чем серии Resident Evil, – один из фильмов снял шлокмейстер Уве Болл, второй – малоизвестный (и столь же малоодаренный) режиссер Майкл Херст.

Все та же Sega в 1997 году выпустила для PC довольно симпатичную игру Flesh Feast. В этом приключенческом экшне нам предстояло, управляя поочередно несколькими персонажами, выжить на заполненном плотоядными зомби острове. Влияние на разработчиков классики зомби-кинематографа очевидно: некоторые уровни игры очень сильно напоминают локации из описанных выше фильмов ужасов. Увлекательность Flesh Feast тоже на высоте. А некоторые погрешности (такие как, например, довольно слабый AI предоставленных самим себе членов команды) вряд ли способны отпугнуть почитателей зомби-хардкора.

Относительно богатым на игры про зомби оказался и 2005 год. Aspyr Media выпустила разработанную компанией Wideload Games игру Stubbs the Zombie (для Xbox, Mac и PC). A Groove Games – Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, выстраданную парнями из Brainbox Games. Первая представляла собой весьма остроумную вариацию на тему классики зомби-хоррора и давала нам возможность побывать в шкуре зомби, обиженного на некого олигарха, построившего прямо над его могилой город собственной мечты. Вторая же была довольно стандартным шутером от первого лица с надуманной сюжетной привязкой к одноименному фильму Ромеро. Рекомендовать кому-либо игру Land of the Dead я вряд ли рискну, тем более что выполнена она на несколько устаревшем движке UnrealEngine2, но поклонников зомби-мясорубок она может на некоторое время увлечь. Я, например, не без удовольствия провела несколько часов, отстреливая руки и ноги кровожадным мертвякам.

В 2006 году компания Capcom издала, пожалуй, лучшую игру про зомби – монументальный экшн Dead Rising. Несмотря на отсутствие приставки George Romero's, это, наверное, наиболее «ромеровская» из всех зомби-игр. Создатели, кажется, старательно перелопатили все существующие фильмы про живых мертвецов, от поросшей мхом классики до только-только изъятой из кинопечки свежатинки, и подарили счастливым обладателям Xbox 360 идеальный зомби-экшн.

Из наиболее ожидаемых зомби-игр отмечу, пожалуй, Left 4 Dead, над которой сейчас трудятся парни из Valve и Turtle Rock. Если верить разработчикам, нам светит удивительно качественный онлайновый зомби-шутер, в котором нам, в зависимости от вкусов и предпочтений, позволят поиграть за зомби или за старающихся выжить в инфицированном мире людей. Обещают, что будет интересно. Поверим?

1 Одна из наиболее занятных находок римейка «Рассвета мертвецов» – рождение девушкой-зомби младенца. Почитатель зомби со стажем без труда разглядит в этой сцене аллюзию на аналогичный эпизод из легендарной пародийной ленты Питера Джексона «Живая мертвечина».

2 Классический итальянский фильм ужасов «Демоны» (Demons, 1985) режиссера Ламберто Бава не является зомби-хоррором в полном смысле этого слова, поскольку живые мертвецы в нем — плененные злыми демонами люди. Однако картина эта (породившая к жизни несколько сиквелов и фильмов-подражаний) оказала весьма серьезное влияние на становление зомби-хоррора 90-х и частенько цитируется в современных представителях жанра.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

СОВРЕМЕННАЯ МУЗЫКА В ЯПОНИИ

НАПРАВЛЕНИЯ: J-pop, J-rock **ФАБРИКА ЗВЕЗД:** Morning Musume **ПОП-ДИВЫ:** Утада Хикару, Аюми Хамасаки, Куми Кода **РОК-ЛЕГЕНДЫ:** the pillows, Гакт, Glay, Orange Range **КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ:** 52

В аниме, в магазинах, на радио, в видеоиграх, в рекламе, в телесериалах и даже в заставках новостных программ – всюду японца преследует популярная музыка. Небольшая, в сущности, страна обладает огромным музыкальным рынком, новые песни появляются по дюжине в час, и даже ни одна интерактивная графическая новелла с сомнительным содержанием не может выйти без главной темы, исполненной более-менее профессиональной певицей. Звезды зажигаются и гаснут быстрее, чем где-либо еще в мире, и продержаться на сцене десять лет – феноменальный успех, достичь которого удается лишь избранным. Этот материал не претендует на то, чтобы быть энциклопедическим или всеобъемлющим. Многие достойные музыканты (L'Arc~en~Ciel, BOA, TM Revolution, X Japan, Dir en grey – и это лишь малая толика!) сознательно были оставлены за кадром, и сегодня мы пронесемся галопом по европам, взглянув на исполнителей, которых, пожалуй, стоит знать каждому.

Откуда берутся будущие звезды? Рассказывая о японской музыке, нельзя не упомянуть замечательную девичью группу Morning Musume, которая существует уже десять лет, а средний возраст участниц так и не превысил двадцать. Это образец группы молоденьких девочек-припевочек, которыми управляет серый кардинал-продюсер, в нашем случае, гениальный Мицуо «Цунку» Терада. Morning Musume – это фабрика звезд с постоянно меняющимся составом. Когда одна из участниц вырастает и покидает группу (часто ради успешной сольной карьеры), Цунку проводит пробы и выбирает замену из тысяч пришедших девушек. Стиль Morning Musume – веселые, «утренние» песни, много танцев и неизменно симпатичные девушки. По телевидению даже идет специальная программа Hello! Morning, посвященная только этой компашке. Morning Musume – это жизнелюбивый, бурлящий хаос: кто-то приходит, кто-то уходит, кто-то на концерте хватает кого-то за попу, от команды то и дело отпочковываются сезонные группки вроде в лучшем смысле слова идиотской MiniMoni (требование к участницам: рост не больше 150 сантиметров!). Аудиофилы вряд ли найдут в ней что-то ценное, но первые места в чартах девчонки берут исправно, а Япония смотрит и радуется.

Некоторых в Morning Musume не берут. Куми Коду, например, не взяли. Она обиделась и стала делать карьеру сама: долго, трудно, раз за разом проваливаясь. Успех пришел, откуда не ждали: песня Real Emotion, главная тема Final Fantasy X, вывела певицу в высшую лигу. По итогам прошлого года Кода была названа самой коммерчески успешной певицей, а её свежий альбом Black Cherry в начале 2007-го уже опередил ближайшего конкурента более чем в два раза (950 тысяч копий против 400 тысяч у альбома Heart Юны Ито). Коммерческий успех это, конечно, хорошо, но и талантом тоже обладать надо.

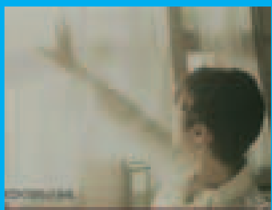
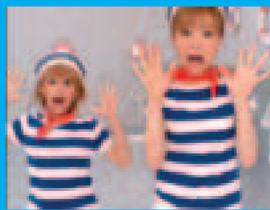
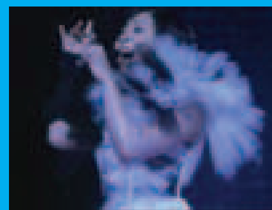
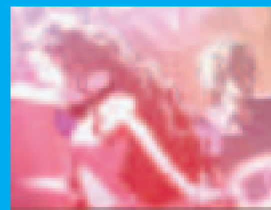
Если Куми Кода – это дерзкая выскочка, напором пробившая себе путь на вершину, то Утада Хикару – ребенок из высшего общества, талантливая и спокойная девушка, которой не нужно никому ничего доказывать. Успех словно бы всегда принадлежал ей. Утада, ласково прозванная «Хикки», выросла в японской семье, жившей в Нью-Йорке. Её отец работал продюсером, мать была певицей. Проведя детство в США и Японии, Утада научилась свободного говорить на двух языках и впитала в себя лучшее, что было в каждой культуре. Уже в тринадцать лет Утада записывала свои первые песни, в пятнадцать ее альбомы расходились стотысячными тиражами, в шестнадцать она вошла в список ста богатейших людей Японии. Важно заметить, что Утада не только обладает прекрасным голосом, но часто сама сочиняет музыку и пишет слова к своим песням. Её концертные записи почти

Куми Кода кушает кошку. Фото из официального альбома певицы.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете музыкальный клип известного рокера Гакта на свежую композицию No ni Saku Hana no Youni; бестолковый клип веселой группы Morning Musume на песню The Peace!; концертную запись выступления Утады Хикару с композицией This Is Love; официальный игровой и анимационный клипы на песню Wish в исполнении певицы Оливии. Песня звучала во втором опенинге драматичного аниме Nana.

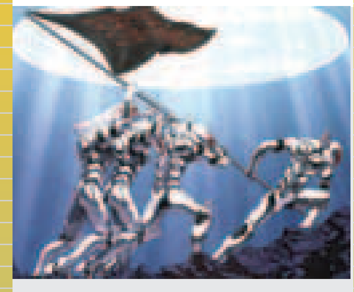






Утада Хикару в клипе Passion

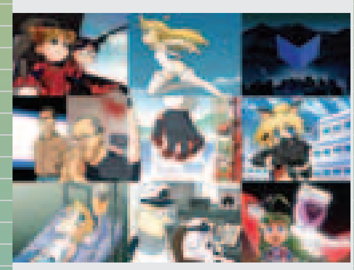

Ветераны рока, группа Glay на отдыхе

не отличаются от студийных, не то что у Аюми Хамасаки, которая на концерте едва держит голос на сложнейшем припеве своей композиции Evolution. Двадцативосьмилетняя Аюми обладает негласным титулом «королевы японской поп-музыки», и не зря именно она появилась на обложке Time, когда авторитетный журнал посвятил номер японской поп-сцене. Перечисление её наград займёт не одну страницу, каждый из одиннадцати её последних альбомов после выхода занимал в чарте высшую строчку. 28 марта 2001 года в один день вышли альбомы A Best Хамасаки и Distance Хикару, но победитель так и не был выявлен: первая строчка доставалась то одному, то другому сборнику. Хамасаки известна также за необычные художественные музыкальные клипы, которые вы часто можете видеть на наших дисках.
А что же мужчины? По традиции, они ушли в рок-музыку. Не беря в расчет жесткий японский рок в стиле вижуал кей с парнями, одетыми в готических лолит, с сумасшедшими прическами и трехметровыми крылами за спиной, покажем пальцем на мягкий, но совершенно нормальный «рокопопс». Группа Glay практически неизвестна за пределами страны, а в Японии они пятнадцать лет задают моду в музыке.

Super ShortNews Turbo EX Edition



Хидеаки Анно, как и обещал, опубликовал в Сети первый официальный трейлер полнометражных римейков «Евангелиона». Однако вы не найдете его на нашем диске – просто потому, что там не на что смотреть. Под занудную музыку по экрану полминуты летают красивые обещания на японском языке. Объявлена только дата выхода первой ленты в японский кинопрокат – знаменательное событие случится в день знаний, первого сентября этого года. Авторы сериала меняют японское написание слова «Евангелион», используя другие знаки для «о» и первого «е». Три будущих фильма, которые перескажут историю Синдзи Икари, до сих пор остаются тайной за семью печатями: мы не видели ни анимационных роликов, ни даже концепт-картинок. Остается только гадать, как они будут выглядеть. Может быть, так?



В свете происходящего поток необычных прибамбасов по «Евангелиону», последние двенадцать лет не ослабевавший ни на секунду, скоро достигнет невиданных размеров. А пока о фильмах никто ничего не знает, маркетологи стараются, кто во что горазд. С двенадцатого апреля сеть магазинов Animate предложит покупателям банки апельсинового сока «LCL» и чёрного кофе «Nomunja Dame Da». Шутка с апельсиновым соком понятна: вот, оказывается, в чем хранились клоны Рей! На упаковках кофе пародируется известная сцена встречи Синдзи с отцом из первой серии. Глагол «пилотировать» в японском звучит как «нору», «пить» – «ному». Изменив один звук (и один иероглиф в написании), Гендо на коробке говорит: «Скорее! Пей или убирайся!».

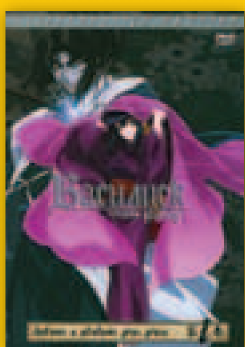


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с «Мега-Аниме» разыгрывает первый диск с аниме «Василиск». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 апреля.

ВОПРОС:
УТАДА ХИКАРУ ОБОЖАЕТ ИГРАТЬ В…

1. «ТЕТРИС».
2. NINTENDOGS.
3. WARCRAFT III.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Два DVD с аниме «Волчий Дождь» получает Дмитрий Федьков из Ставропольского края. Волки умеют лаять, но делают это не так, как собаки, а прежде всего чтобы привлечь внимание сородичей.

КУДА ЖЕ БЕЗ АНИМЕ



Если твои песни крутят в аниме, значит, либо ты состоявшийся музыкант, чье участие пойдет сериалу на пользу, либо начинающий исполнитель, которого таким образом хотят вывести на орбиту. Практически все исполнители в то или иное время как-то засветились в аниме. Музыка Glay звучит в опенингах Yamato Takeru и Kaikan Phrase, двух не особенно впечатляющих сериалов девяностых годов. Кроме того, на песню Survival Кодзи Моримото со студии Studio 4C снял замечательный анимационный клип. «Подушки» (the pillows) отметились в эндинге совсем свежей научно-фантастической баллады Moonlight Mile. Песня Asterisk группы Orange Range, которая звучит в первом опенинге аниме Bleach, заняла по итогам 2005 года четвертое место в общенациональном чарте. Куми Кода снималась в игровом фильме Cutie Honey под руководством Хидеаки Анно и исполнила музыкальную тему картины. Также Коду можно услышать в аниме Gilgamesh, Re: Cutie Honey и The Law of Ueki. Утаде Хикару принадлежат главные темы в обоих частях Kingdom Hearts, в высокочеткой рекламе лапши Freedom от Кацухиро Отомо и в художественном фильме Casshern, снятом ее супругом. Аюми Хамасаки старается не попадать в аниме, но и она не без греха: Аюми исполняет третий эндинг Inuyasha. Наконец, Гакт пел в аниме Texhnolyze и полнометражном Mobile Suit Zeta Gundam: A New Translation, а также снимался в японской рекламе игры Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.

Сборник Review ~Best of Glay~, выпущенный в 1997 году, стал самым продаваемым альбомом в истории страны, и с тех пор это достижение было превзойдено всего дважды. Оставаясь утонченными мужчинами, участники группы никогда не ударялись в откровенный визуальный рок и всегда ставили на первое место именно музыку, что и обеспечило им долгосрочную популярность. Как и многие такие группы, Glay появилась ещё в то время, когда будущие музыканты учились в ВУЗах. Их концерты ставят рекорды: Glay Expo 1999 собрал двести тысяч зрителей. А известный рокер Гакт, выросший из визуальной группы Malice Mizer, ставит больше на стиль, сногсшибательный внешний вид, мистические подробности биографии и эффектные выступления. Тецуя Номура, дизайнер персонажей во многих Final Fantasy, является большим любителем творчества певца, и небезосновательно считается, что прообразом для Скволла из Final Fantasy VIII послужил именно Гакт. Официальный же дебют в игровом сериале певец сделает в Crisis Core: Final Fantasy VII для PSP, которая, наверное, когда-нибудь все-таки выйдет.
Если вы смотрели превосходное аниме FLCL от овеянной легендами студии Gainax, то наверняка заметили: на фоне постоянно звучат какие-то песни. Это постаралась группа the pillows. Впрочем, старалась она не для аниме. Однажды к ребятам пришли люди из Gainax с предложением купить права на три последних альбома. Музыканты согласились, не подозревая, что их ждет. Благодаря FLCL билеты на концертный тур группы по США были распроданы все до единого вообще без какой-либо рекламы. The pillows – представители альтернативного рока, которые не ставят себе цели собирать стадионы, а просто играют необычную музыку, которая нравится и им, и нам. Группа существует почти двадцать лет, но вспомним же и о новичках. Если уж выбирать одну группу, удачно дебютировавшую на сцене в прошлые годы и известную за пределами Японии, то мы голосуем за молодую окинавскую команду Orange Range. Долгое время музыканты играли кавер-версии по клубам, пока их не заметил агент Spice Music. Когда второй сингл команды вдруг поднялся на пятую строчку национального хит-парада, продюсеры почувствовали потенциал и отдали им замечательный третий эндинг аниме Naruto под песню Viva Rock. Сегодня, преодолев ряд трудностей, на которых обычно и гибнут успешные, но неопытные группы, Orange Range уверенно занимает место на стыке рок- и поп-музыки, и мы наверняка ещё не раз услышим их в любимых аниме.



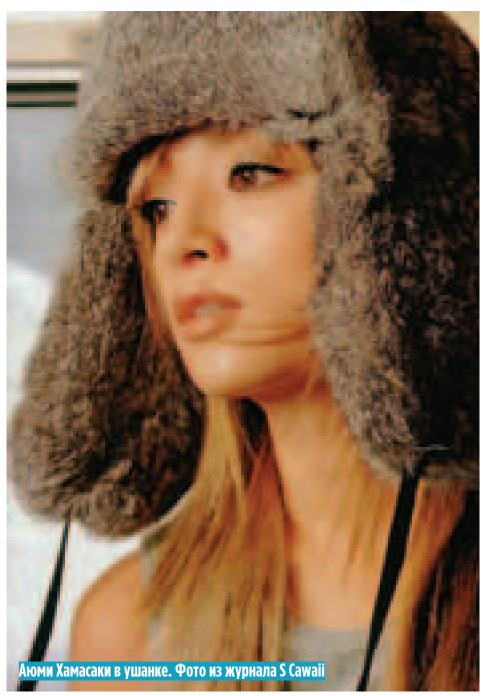
Группа the pillows, авторы музыки в аниме FLCL



Гакт в естественной среде обитания. Не очень-то похож на Скволла



Участники молодой группы Orange Range



Аюми Хамасаки в ушанке. Фото из журнала S Cawaii

SuperShortNews Turbo EX Edition

Любители более традиционных товаров могут приобрести оптическую мышь с символикой NERV. Ходят слухи, что в полнометражных фильмах логотип будет изменен, и грызун с классическим лого скоро станет раритетом.

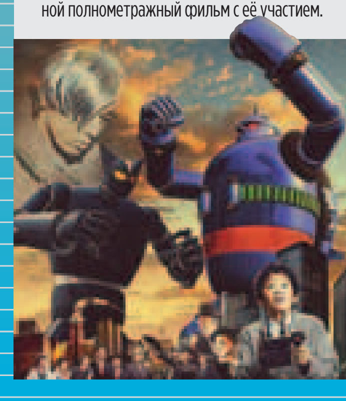


Манга «Икс», ставшая основой для замечательного полнометражного фильма и не самого плохого телесериала, как известно, остается незаконченной. Чем же занимаются ее создатели, девушки из команды CLAMP? Вот, например, Мокона 14 февраля выпустила фотоподборку своих дизайнов кимоно и устроила собственную двухнедельную выставку в Сибуе. Свет не видел новых глав «Икса» аж с 2003 года, и надежды на продолжение, можно сказать, уже растаяли в воздухе. Камуи, вернись!





Как мы выяснили в конкурсе про гандамов, высота нормального боевого робота составляет 17,7 метров. Идеей прониклись власти города Кобе, которые к 2008 году собираются построить в центре восемнадцатиметровую фигуру культового героя шестидесятых, робота Tetsujin 28 из одноименного аниме. Консервная банка на дистанционном управлении остается популярной больше сорока лет, и 31 марта как раз в прокат выйдет очередной полнометражный фильм с её участием.



Мини-обзоры

ВАСИЛИСК. ДИСК 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ФУМИТОМО КИДЗАКИ, 2005 | РОССИЯ

ОЦЕНКА:



В прошлом веке жил-был в Японии хороший человек Футаро Ямада, популярный писатель, любитель ниндзя и мистики. Именно на его работах основан хорошо известный полнометражный «Манускрипт ниндзя». «Василиск» – современное прочтение первой книги мастера, опубликованной в конце пятидесятых. Актуальности эта история не потеряла, но явно и не приобрела: два враждующих клана ниндзя выставляют по десять лучших воинов с каждой стороны, чтобы раз и навсегда выяснить, кто в доме хозяин. Современная анимация от студии Gonzo производит неплохое впечатление – остается только разобраться в хитросплетениях дипломатических отношений между кланами. Отличное российское коллекционное издание от «Мега-Аниме», по доброй традиции, выполнено на высшем уровне. В коробке с диском вы также найдёте буклет с галереями персонажей и интервью с авторами, коллекционные карты и стилизованный под старину «манускрипт ниндзя».



LE CHEVALIER D'EON. LIVRE 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАДЗУХИРО ФУРУХАСИ, 2006 | РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Аниме про Францию и мутантов, как бы нелепо это ни звучало. Создатели «Шевалье» совместили в сериале эстетику роскошного двора и вездесущую мистику, которая, признаться, уже начинает утомлять. Главный герой, вольно списанный с действительно существовавшего шпиона Д'Эона де Бомона, служит в парижской тайной полиции на благо родины. Однажды преступники отправляют по Сене в гробу старшую сестру юноши, и расследование заводит героя в мир дворцовых интриг, запретных ритуалов и потусторонних созданий. Но наш гетеросексуальный герой не лыком шит: он докопается до разгадки, от случая к случаю превращаясь в женщину. Сериал очень красивый, впечатляющий и дорогой, а французский двор – это, определенно, то чего в аниме могло бы быть и побольше. Только неестественный сюжет вызывает недовольство – как знать, может, к финалу в сценаристах пробудится логика и распутства Д'Эона получат какое-то объяснение.



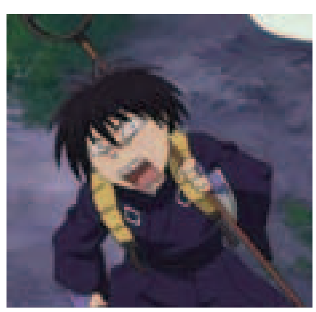
KEKKAISHI. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЕНДЗИ КОДАМА, 2006 | РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Kekkaishi – один из тех неплохих сериалов, которые вряд ли будут оценены по достоинству за пределами японских островов. «Кеккайси» означает «волшебник, специализирующийся на постановке барьеров», а четырнадцатилетний герой сериала не ниндзя и не пират. Он происходит из древней линии магов, которые стерегут мир от демонов из других вселенных при помощи ровно одного приема: создания этаких силовых полей, отправляющих монстров, откуда пришли. Казалось бы, как из этого сделать интересное аниме для парней? А вот как: добавить сильную героиню из «конкурирующей» семьи, дать детям в помощь болтливых летающих псов-демонов, населить оба дома смешными колоритными дедушками и бабушками и симпатично это всё нарисовать. Результат – приятное и увлекательное аниме, которое вряд ли дойдет до нашего зрителя из-за сомнительной и малопонятной нам, христианам, японской демонологии.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Иван Полшков за вот уже второй стихотворный опус, попадающий на страницы «Обратной связи». Стихи – это то, что нам присылают крайне редко.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно пытаться купить у нас копию той или иной игры. Возможно, в это сложно поверить, но в редакции «Страны Игр» не хранятся копии всех когда-либо вышедших игр на планете. В девяти из десяти случаев мы физически не сможем выполнить вашу просьбу. Обращайтесь в интернет-магазины, благо они специально для того и придуманы. В крайнем случае вы можете написать вежливое письмо в «ОС» и спросить, нет ли у кого из читателей нужного вам диска.

ПИСЬМО НОМЕРА

Иван Полшков,
fullmetaldevil@mail.ru

Страна Игр, приём! Это Иван. Сегодняшняя цель вашего задания – незаметно прочитать это письмо и по возможности ответить. Моя частота 42.32...

А вообще, это письмо должно ободрить бойца невидимого фронта под кодовым именем Райден. Я, наверное, единственный фанат MGS, который возьмется в защиту этого персонажа, моего самого любимого во всей серии. Меня сильно задело, когда Райдена называли парнем нетрадиционной ориентации, хотя из всей игры было понятно, что у него есть любимая девушка. Из чего следует, что «с этим» у него всё в порядке.

Хочется заметить, что «Страна Игр» была неправа, сказав, что Райден появляется в MGS3 в лице русского офицера Ивана Райденовича Райкова (плюс эти тупые ролики про Райдена в Subsistence). Это два совершенно разных человека. Хидео Кодзима сделал заведомую гадость, создав Райкова, и дал возможность большинству фанатов еще раз посмеяться над Райденом. Видимо, фанаты забыли, кто спас Отакона и Снейка, когда те оказались в воздухе с Солидусом и Вампом. Если бы не Райден, то Отакон со Снейком кормили бы рыб на дне морском.

Сейчас меня больше интересует появление Райдена в MGS4 в образе ниндзя, что дало фанатам Снейка повод готовить славный банкет в честь гибели Райдена. Ведь всем известна простая истина сериала – киберниндзя всегда умирает (хотя после всего позора это кажется



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ВИИТНЕСС

Изначально в этом письме я хотела затронуть тему философии в играх. Написала уже с дюжину строчек, но внезапно возник более актуальный вопрос. А именно, вопрос о Wii. Сегодня я приобрела белую коробочку и спешу поделиться впечатлениями. Сразу хочу сказать, что не являюсь фанатом Nintendo. У меня есть PSP и PS2, поэтому речь о выборе приставки нового поколения вообще не шла. Нет вопросов: только PlayStation 3. Но время шло. Коробки с Xbox 360 покрылись пылью в магазинах, прошел слух о появлении в наших степях Wii, а вот до PS3 ещё жить да жить. А тут ещё вы со своей вкусной статьей о детище большой N... В общем, я решилась. В один прекрасный день собрала деньги и отправилась на поиски. Оказалось, купить Wii в обычном магазине практически невозможно. Иногда появляется одна-две приставки, но их тут же сносят с прилавков безумные геймеры. И таких, как выяснилось, немало. Пришлось делать заказ. И вот теперь все трудности позади, и я являюсь счастливой обладательницей гэджета нового поколения. Хм-м-м. Только без игр. Единственная Wii Sports – прилагаемая в комплекте. С поставкой игр у отечественных дилеров проблемы.

Но даже по этому нехитрому приложению мне удалось составить мнение. Да, Wii – это революция. Можно сто раз слушать рассказы о её необычайных возможностях, но всё равно: пока не взял в руки «пульт» и не отбил им теннисный мяч, ничего не поймешь. Дело в том, что мяч действительно отлетает от «ракетки». Если раньше в реальности происходящего нас убеждали визуальные и звуковые эффекты, то теперь задействованы и тактильные ощущения. В полной мере. Вы не просто делаете мах воображаемой ракеткой, а чувствуете, как мяч касается струн. Пульт в меру весомый, так что через час игры в Sports у меня заболели руки, и заболели как-то по-спортивному. Уж не знаю, плохо это или хорошо. Да, графика здесь условная, но это не бросается в глаза.

В Nintendo сделали ставку на революционное управление и не прогадали. Вот уж не думала, что заявлю это, но в гонке приставок может победить Wii, если даст всем желающим подержать в руках свой шедевр. Говорю это без иронии.

Я, конечно, понимаю, что у вас в редакции все уже занимаются Wii-тнессом. И составили по этому поводу свое мнение. Но вот мой вердикт: все в магазин за Wii!

Tata,
tatasqual@yandex.ru

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Что известно о сроках выхода пятой части Resident Evil?

Продюсер игры Дзюн Такеути в недавнем интервью «Фамицу» сообщил, что рассчитывать на появление пятой части Resident Evil в этом году не стоит. Сейчас команда ориентируется на релиз «где-то в 2008-ом».

Почему вы не выкладываете на DVD игры от PS one для PSP?

Потому что они стоят денег, и мы не сможем выложить их хоть при всём желании. Их нужно скачивать при помощи PS3 и затем копировать на PSP; распространять их посредством обычных DVD-дисков невозможно. Зато в PlayStation Store каждая новая игра для PS one обойдётся вам всего в шесть долларов США.

Объясните, каким образом подключить Xbox 360 к монитору, и что для этого нужно?

Нужен официальный кабель Xbox 360 VGA HD AV Cable или его аналог. Одной стороной этот кабель подключается к Xbox 360, другой – к современному монитору с VGA-входом. Для классических мониторов понадобится ещё и переходник типа «папа-мама» для VGA-шнура, ибо в этом случае кабель от Xbox 360 нужно будет подключать непосредственно к кабелю от монитора.

ЕСТЬ ИЗВЕСТНЫЙ И ПРОСТОЙ СПОСОБ ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ», А ТО И СРАЗУ НА ЗОЛОТУЮ ПЛАШКУ. МЫ ОБОЖАЕМ ФАНАТСКОЕ ТВОРЧЕСТВО. САМОЙ УДИВИТЕЛЬНОЙ ПОСЫЛКОЙ НА МОЕЙ ПАМЯТИ ОСТАЕТСЯ ПЛАСТИЛИНОВАЯ ФИГУРКА КЛАУДА, НО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЛЕПИТЬ СКУЛЬПТУРНУЮ КОМПОЗИЦИЮ «ГЕРОИ FINAL FANTASY VII ПРОТИВ СЕФИРОТА», ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ НАРОДНОЕ ПРИЗНАНИЕ. МЫ БУДЕМ РАДЫ: РИСУНКАМ, ФИГУРКАМ, ВИДЕОРОЛИКАМ, АУДИОЗАПИСЯМ… СЛОВОМ, ВСЕМУ, ЧТО МОЖЕТ ПОРОДИТЬ ВАША БОГАТАЯ ФАНТАЗИЯ. ДАЖЕ СТИХАМ.

единственно верным решением). Для меня же его гибель будет таким же ударом, как смерть Айрис или окончание Fullmetal Alchemist. Фанаты MGS будут в ярости от этого письма, скажут, что Райден похож на девушку или что-то вроде «Райков и Райден – два сапога пара». На первое я отвечу так: говорят главный редактор «СИ» похож на девушку. А это правда? Нет! Та же ситуация и с Райденом. На второе я отвечал ранее. Вот я добрался до цели письма. Это письмо должно донести до фанатов MGS чувство уважения к Райдену. Пусть они хотя бы перестанут поносить его, посмотрят на его достоинства, ведь судьба героя так нелегка.
У меня одна просьба. Если ещё раз встретитесь с Хидео Кодзимой, хочется что бы он услышал, что я написал про Райдена. Хотя, вру. Хочу, чтобы за блондина был собственный сюжет, и чтобы это было доступно в каком-нибудь дополнении или в качестве бонуса после прохождения игры. Если вам не надоело слушать голос оскорблённого фаната, вот вам моя поэма (запаситесь носовыми платочками!). Конец связи.

Три монстра стальных, зовущих других
Нагло смотрели вперед.
Там Райден стоял и катану держал,
В бой он сегодня идет.

И будет борьба, ведь жестока судьба,
И смерть идёт по пятам.
Пули выстрел звучит, и острие уже мчит,
Человек, недоступный сетям.

Город спит, а сердце стучит,
Неистово, словно мотыль,
Ураган часа ждёт, да начнётся их гнёт,
И взвихрится боя их пыль.

Один сын свободы, другой сын колоды
Пасьянса несчастья и бед,
Валет некозырный, он не был наивный
Он знал, что утопии нет…

И полоса его бед закончится впредь
К любви своей он придёт.
Роуз и он, они только вдвоём
И смерть для них – это бред.

P.S. Экстренный выход на связь! Спасибо, что заметили моё произведение о Клауде и Тифе. Надеюсь, вам понравилось! Было забавно видеть, как Соник с помощью него зарабатывает на еду. Хотя мне стыдно за грамотность, ведь некоторые слова вам пришлось заменить. Кстати, куда идти в MG1, после того, как находишь доктора Петровича? Конец связи.

**ЗОНТ ** *Иван, ваше прошлое письмо произвело на нас неизгладимое впечатление и только чудом не попало на жёлтую плашку. Но, как видите, награда нашла героя. Кстати, после того как находишь доктора Петровича, нужно идти спасать его дочь, о чем вас и будет слезно умолять ученый. Где находится девушка, на пальцах объяснить не так-то просто… но можно. Это уже сделали авторы солюшенов к Metal Gear, которые хранятся на двух наших самых любимых сайтах, http://metalgear.ru (на русском языке) и http://www.gamefaqs.com (более подробно, но на английском).*

**ВРЕН ** *Когда я три с половиной года назад начал работать в «СИ» редактором, у меня за спиной сотрудники других отделов шушукались: «Что это за четырнадцатилетний мальчик тут ходит?» Смех-смехом, а я не удивлюсь, если Райден рано или поздно станет главным героем Metal Gear. Только не Solid, понятное дело.*

**ЗОНТ ** *А главное, как мы выяснили из «Обратной связи» прошлого номера, покупая Wii, вы помогаете Nintendo сделать молниеносный нырок для последующего апперкота компании Sony! Долой гегемонов с ринга!*

**ВРЕН ** *У Wii в России действительно есть проблемы. И одна из них – заторможенные поставки игр для приставки. Вещи от Nintendo еще худо-бедно продаются, а от сторонних издателей – далеко не все. Да и некоторые торговые сети продают игры для Nintendo Wii по завышенным ценам. Впрочем, и Wii Sports должно хватить надолго….*

АНТИ-ВИИ

А вам не кажется, что Wii только проиграет от своей оригинальности? Мало того, что эти «новые ощущения от игр» могут наскучить (об этом уже, кажется, говорили), но есть и другой момент. Часто можно слышать, что Xbox 360 и PS3 не конкуренты Wii как раз из-за различий в подходе к геймплею. А значит, острая конкуренция будет только между первыми. Если кто хочет играть на Wii, то на «хардкор» он вряд ли соблазнится, а если уж человек твердо решил купить традиционную консоль, то Wii со своим пультом его не прельстит. А что происходит с компанией в отсутствие конкуренции? Правильно, она зажирается. Происходит либо снижение качества товара, либо повышение цен. Почему Sony не опускала планку качества игр весь период жизни PS one и PS2? Потому что за спиной, пусть и далеко, были конкуренты в лице Nintendo и Sega/Microsoft. Да, они были заметно слабее, но они не давали SCE расслабиться. Ну что теперь поделать? Так получилось, что к третьей версии Sony расслабились. А вот не зажирует ли Большая N со своим «Вием»? Вопрос…

cicero,
cicero@k66.ru

Неужели на Xbox больше ничего не выйдет?

Все громкие тайтлы теперь создаются для Xbox 360, но это не значит, что её предшественника нужно списывать со счетов. В этом году на нём должны выйти Marvel Nemesis 2, Knights of the Temple II, Madden NFL 08, Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer и некоторые другие «народные» игры.

Выйдут ли на PC игры Gears of War и Halo Wars? А The Darkness?

Gears of War и Halo Wars – эксклюзивы, которые для многих служат весомым доводом в пользу приобретения Xbox 360, и они не появятся на других платформах, – по крайней мере, в обозримом будущем. Что до изначально мультиплатформенной The Darkness, то перенос её на PC более вероятен. Но не будем загадывать: игра официально выходит только на Xbox 360 и PS3.

Почему бы не провести встречу с читателями в EverQuest 2 или «Рагнарок Онлайн»? Ведь не все живут в Москве.

Одно время мы все играли в «Рагнарёк» (или «Рагнарок», как его почему-то назвали локализаторы). Даже Врен играл. И Наталья Одинцова играла. А арт-директор Алик Вайнер вообще целым кланом управлял. А сейчас уже надоело. Надо дождаться, пока выйдет MMORPG, которая нас увлечет всерьез.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

ЗОНТ *Раз на раз не приходится. Вот не зажралась же Sony на второй версии PlayStation – нет, сделала замечательную приставку. Кто бы мог подумать, что с третьей произойдёт то, что с ней уже произошло.*

ВРЕН *Nintendo придется из кожи вон вылезти, чтобы доказать, что вся эта оригинальность действительно нужна геймерам. Расслабиться компания сможет разве что на Nintendo Wii 2 и Nintendo DS 2.*

СВИНЬЯ-2: КОШМАР ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Еще раз добрый день, уважаемая редакция журнала «Страна Игр»! Все с нетерпением ждут, когда же выйдет в Европе главная возмутительница спокойствия, PlayStation 3. А вместе с тем, не так уж много из ждущих представляет себе, сколько она, родимая, в Европе будет стоить. Вспомните, Европа всегда отличалась повышенным уровнем цен. Этим мы обязаны не только удаленностью от Японии (помилуйте, это тут при чём? Всю технику производят в странах третьего мира, а не в Японии. – *Прим. ред.*), но и высокой стоимостью евро по отношению к доллару.
И вот, наконец, появилась предварительная информация. Глядя на нее, не веришь своим глазам. Ирландия – 630 евро (около 818 долларов), Англия – 425 фунтов стерлингов (около 840 долларов). Просто кошмар! Но это ещё цветочки по сравнению со странами Скандинавии. Дания – 955 долларов, Швеция – 926 долларов, Норвегия – 1009 долларов и, о ужас, Финляндия – 1086 долларов. Да за такие деньги хочется голыми руками удавить (простите за выражение) руководство Sony. А если вспомнить, что первые «серые» Xbox 360 доставлялись к нам втихомолку как раз из Финляндии, то можно себе представить, сколько будет стоить приставка у нас. Ведь наши продавцы, не моргнув и глазом, накрутят ценники еще на 500 зеленых. И это ведь всё «серый» импорт. А когда там у нас официальный старт PS3? Думаю, что совсем и совсем не скоро. И это притом, что многие возмущаются очень высокой ценой на Wii. Да такими темпами впору уже сейчас выписывать PlayStation 3 обратный билет в Японию и ждать ее этак под конец жизненного цикла приставки. Авось, подешевле будет. Так и выходит, что нам, поклонникам и любителям PS3, остается либо покупать Xbox 360, благо она официально выйдет в этом году в России, либо махать чудо-джойстиком Nintendo Wii, калеча проходящих мимо родных и попутно требуя у них денег на PS3, чтобы прекратить это безобразие.
Лично я себе приобрел Wii и надеюсь, что у руководства Sony проснется совесть, и они сбавят цену в Европе, чтобы нормальные люди могли приобрести PS3. А напоследок скажу вот что. Помните недавнюю статью «Ночной кошмар свиньи-копилки»? Так вот, оттого, что вы предпочтете Wii, а не PlayStation 3, кошмаров у хрюшки не убавится. Лишь один сменится на другой. Как скопить и умесить такую кипу денег, чтобы бедное животное не разорвало на части?

Дмитрий,
Dmitry27J@yandex.ru

ЗОНТ *У нас есть спасение, и имя ему – официальный запуск PlayStation 3 в России. Говорят, это замечательное событие произойдёт ориентировочно в апреле. После него приставку можно будет купить в магазинах, торгующих электроникой, по официальной цене, без идиотской накрутки за доставку из Финляндии. Другое дело, что даже официальная цена гарантированно будет где-то на среднем европейском уровне. Поэтому для PlayStation 3 нам понадобится очень большая свинья.*

ВРЕН *Почему-то наши геймеры вечно забывают о том, что Европа – не США. И обижаются, когда видят, что Nintendo Wii, PSP или игры для консолей стоят в России совсем не столько же, сколько в США. Грешат на российских продавцов, а это неверно. У нас игры должны стоить примерно столько же, сколько в Великобритании или Финляндии. И это уже сейчас так. Английские геймеры тоже недовольны ценами, но что ж поделаешь? Если бы консоли производили европейские компании – они бы и стоили дешевле.*

ОШИБКА!

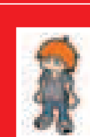
«СТРАНА ИГР», НОМЕР 3 (228), СТРАНИЦА 01

Что возьмет этот кто, которого мы, возможно, сумеем угадать? Загадка. «Сожрать нижнюю строчку!» – видимо, вот что сказал своему механическому слуге улыбчивый главред, сидящий на плече гигантского боевого робота. Каждый раз, когда из журнала пропадают последние строчки, знайте: это его рук дело.



Кто виноват

Константин «Wren» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

БЕСПЛАТНО И НА РУССКОМ

Приветствую тебя, о великая редакция лучшего из журналов (простите за пафос, без него не могу)! Давно собирался написать вам, но Интернета не было, а почерк у меня просто ужасный. Но вот я добрался до Всемирной Паутины, и пишу вам, да не просто так, а по очень для меня важному поводу. Видите ли, я живу в тихом провинциальном городе N. Онлайновые развлечения появились у нас совсем недавно (спасибо сети «Союз»). Но народ в провинции еще не может свыкнуться с мыслью о том, чтобы отдавать много денег

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

SMS ОТВЕТ

НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321

Объясните, пожалуйста, что такое дистрибутив.
Дистрибутивом называется набор файлов, необходимых для установки какой-либо программы. Дистрибутивом может быть как один файл setup.exe, так и несколько дисков в случае крупных офисных приложений.

А что такое DirectX? Вы часто о нем говорите, но никогда не объясняли, что это.
Отличный вопрос, на который не так-то просто ответить. DirectX это так называемый API, интерфейс программирования приложений. Грубо говоря, это прослойка между программой и драйверами. Если представить ваш компьютер как чёрный ящик, то DirectX – это торчащие из него ручки и кнопочки, с помощью которых программа может управлять содержимым ящика. Игра подает запрос в DirectX: «Нарисуй-ка мне на экране прямоугольник», а DirectX общается непосредственно с устройствами вашего компьютера и объясняет им, как изобразить грани и состыковать их друг с другом. От способностей DirectX во многом зависит, какими возможностями обладают компьютерные игры, и именно поэтому DirectX 10 так важен для разработчиков.

Возможно ли подключение Xbox Live в других регионах России? Например, в Чеченской республике. Если да, то что для этого надо приобрести?
Подключение к Xbox Live не привязано к конкретным регионам и возможно повсюду, где есть доступ к сети Интернет. Любопытно также, что вы можете зарегистрироваться как житель любой страны, которая вам больше понравится, и никто не будет против. Для подключения необходима сама приставка, сетевой кабель и широкополосный доступ к Сети.

Будут ли выходить на Xbox 360 игры Killzone 2 и MotorStorm?
Обе эти игры создаются студиями, которые принадлежат Sony, а значит их продукция будет эксклюзивной для консолей PlayStation. Если только в будущем небо не рухнет на землю, а Sony не подружится с Microsoft.

Продавец Xbox 360 говорит, что такую игру, как Gears of War, PS3 не потянет, и Bioshock, Crysis, Resident Evil 5, Black 2, Burnout 5 будут эксклюзивно для «Бокса». Ему мне верить или нет?
Смотрите. Gears of War созданы на движке Unreal Engine 3. Лучше всего возможности этого движка демонстрирует Unreal Tournament 3, который выходит и на Xbox, и на PS3. То есть сам движок Unreal Engine 3 – мультиплатформенный, и любую игру, созданную с его помощью, можно перенести с Xbox 360 на PS3 и обратно. Это не

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

за всякие там MMORPG, потому играет в жуткую ересь. Например, мои друзья играют в Lineage 2. Всё бы ничего, но они играют БЕСПЛАТНО И НА РУССКОМ (основываясь на моих скромных познаниях в игровой индустрии, Lineage 2 ещё никто не русифицировал). Объясните мне, честному геймеру, как такое может быть? Спасибо Вам за то, что прочитали моё первое электронное письмо и за то, что вы есть! Ну вот, кажется, и всё. А нет, не всё: осталось сказать самое важное в моем письме – дадим бой пиратам! За сим позвольте откланяться.

REDLINE,
REDLINE160691@BK.ru

ЗОНТ *Lineage 2 – это отдельная, длинная и печальная история. Игра печально известна своей уязвимостью для хакеров и читеров, а в 2004 году пиратам удалось стащить исходный код файлов, необходимых для установки и запуска игрового сервера. Файлы свободно доступны в Интернете, и фактически каждый желающий может сейчас открыть свой подпольный сервер, в том числе и на русском языке, если не поленится как следует модифицировать клиент. 16 ноября прошлого года в результате рейда ФБР был закрыт один из крупнейших американских нелегальных серверов, а разработчики Lineage 2, компания NCsoft, разослала прочим онлайновым пиратам письма с требованием немедленно прекратить свою деятельность. Наше ФСБ пока не особенно рвётся охотиться на пиратов. Кстати, подавляющее большинство якобы бесплатных серверов будут вытягивать деньги из игроков какими-либо иными способами, например, продажей игровых предметов за настоящие деньги. И если вам интересно, то сейчас достаточно легальных альтернатив на нормальном русском языке, вроде того же «Рагнарока Онлайн» или трёхмерной RF Online.*

ВРЕН *Сейчас в России продается легальная версия Lineage 2, ее распространяет компания «Бука». С ее помощью можно играть на официальных серверах без всяких русификаций. Оплата – по кредитной карте. При всей привлекательности российских пиратских серверов, все это – местечковые забавы. Настоящая MMO-жизнь идет только на постоянно обновляющихся официальных серверах, где играют геймеры со всего мира.*

ДОЛОЙ STEAM!

Здравствуйте, уважаемая редакция Страны Игр!
Есть у меня тут проблема с играми, которые нужно устанавливать и запускать через систему Steam (Counter-Stike: Source, Half-Life 2 и тому подобные). Вот что вызвало острую потребность вам написать: покупаю свою любимую Counter-Strike: Source в начале февраля 2007 года, вспоминаю, как через упомянутую систему я устанавливал долгожданную и совершенно новую тогда Half-Life 2: Episode One и хвалил Steam за то, что он всего за несколько минут (примерно 15-40) скачал немногочисленные обновления, я в тот же день её прошёл и ещё успел поиграть в Half-Life 2: Deathmatch. Но когда я 36 часов ждал, когда скачаются двадцать, а то и тридцать обновлений Counter-Strike: Source, то усомнился в том, что система Steam такая уж хорошая. Ну скажите, уважаемая редакция, дело ли это, заставлять бедных геймеров ждать кучу времени (зависит от количества обновлений) для того, чтобы в свободное время порубиться в «Контру»? Я не говорю уже о людях, не обладающих доступом в Сеть, хотя такие уже на грани вымирания! Несмотря на свою бесконечную ненависть к пиратам и любовь к лицензиям, не знаю, смогу ли я впредь покупать игры через Steam.

Роман Сушков,
zevsamsung@mail.ru

ЗОНТ *Сможете. Время не стоит на месте, доступ к Интернету становится быстрее и дешевле, Steam шагает по планете. Valve с её онлайновой системой действительно опередила своё время: во многих регионах работа со Steam вызывает многочисленные трудности, а то и вовсе невозможна. Но! Именно благодаря Steam компания получила возможность сделать ручкой издателям и спокойно работать над замечательным движком Source. Если бы не Steam, кто знает, может, мы бы вообще никогда не увидели Counter-Strike: Source. И те, кто сейчас покупает игры через Steam, тоже опережают своё время. Да, сейчас это сложно и неудобно. Но за этим будущее.*

ЗЕЛЬДА ЖИВА!

Здравствуйте, о крупнейшие и кроссплатформенные! Сейчас на фоне успеха DS и Wii часто рассуждают о том, можно ли сделать хитовую игру при относительно слабой графике. Моё мнение- можно! Окончательно меня убедил пример The Legend of Zelda: Majora's Mask. N64, 2000 год... Но играя сейчас, через 6 лет, я не мог оторваться. Конечно, графикой игра уже не может привлечь. Но геймплей... он гениален. Каждую идею дизайнеров я почувствовал, нет, прочувствовал: и давящее ограничение во времени, и масштабы грядущей катастрофы, даже темную энергию маски, как будто льщуюся через экран. Пусть полигоны луны можо пересчитать по пальцам – нависает она действительно зловеще. Низкополигонный городок живет полноценной жизнью, а замерзающих Goron'ов действительно жалко. К чему, я, собственно, клоню: прочитав из интереса обзор Сергея Овчинникова, я понял, что мои ощущения целиком совпадают с ощущениями автора! И это через 6 лет! Получается, находки дизайнеров воспринимаются вне зависимости от времени и игрока! То есть так же, как немое кино с Чарли Чаплином, философия Достоевского или стихи, скажем, Лермонтова. Те реалии, в которых эти произведения создавались, давно необратимо изменились, но идеи авторов живы. Разве не это называется гениальностью?

ЕГОР БОЧАРОВ,
ibis_87@mail.ru

ВРЕН *Именно так. Отличные игры могут развлечь сегодня, гениальные – еще и завтра, а лучшие из них не устареют никогда.*

SMS–БИТВА

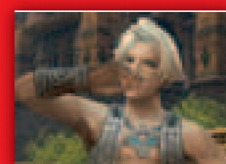
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

В этом номере мы решили сравнить две последние «правильные» части Final Fantasy – двенадцатую и десятую. Как считаете, в какой из них персонажи, сюжет, мир и система боя лучше?

Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

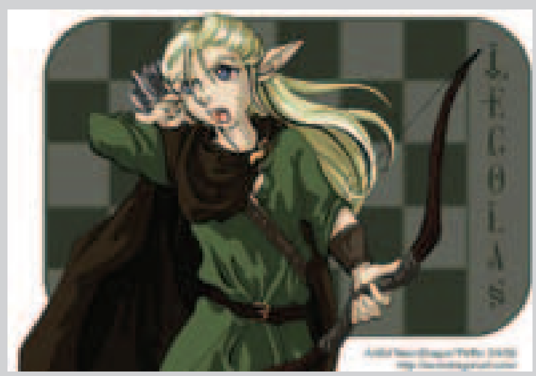
FF X или FF XII





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 5(230)

Вот уж сюрприз так сюрприз. В схватке «дивных эльфов» уверенную победу одерживает Леголас, а вовсе не остроухий персонаж видеоигр от Nintendo. Мы немало удивлены таким развитием событий, и поэтому вот вам в знак примирения Леголас – такой, каким он мог бы быть, если бы его придумали японцы..



досужие домыслы, это факт. А среди перечисленных вами игр нет ни одного другого эксклюзива для Xbox 360. Так что будьте бдительны, ваш продавец существенно преувеличивает достоинства приставки.

Будет ли Broken Sword 5?
Неизвестно. В одном интервью Чарльз Сесил, глава Revolution Software (команды-разработчика Broken Sword), заявил, что после сдачи Broken Sword 4 его компания займётся новым проектом… «и это будет не Broken Sword 5». Из этого явно следует, что в ближайшем будущем игру можно не ждать.

Хай! Хочу спросить: почему если я играю в Tekken, NFS, Devil May Cry, Mortal Kombat, WoW и т.g. и т.п., то нagо мной все смеются? Неужели только потому, что я gевчонка? Неужели все считают, что gевчонки gолжны быть исключительно блонgинками в розовых юбочках и играть с Барби???
Нет, все так не считают. По крайней мере потому, что есть «СИ», либеральное издание формата «унисекс». А если серьёзно, то таких девчонок уважать надо, любить, холить и лелеять. Уверен, если мы опубликуем ваш адрес в «Обратной связи», от поклонников не будет отбоя.

А выйgет ли Kindom Hearts на PC?
Нет. Square Enix отказалась от практики выпуска своих ролевых игр на PC.

Здравствуй, «СИ»! Все видели трейлеры замечательной игры Stranglehold. Так вот в них голос диктора, говоря о выходе этой игры, уверенно вещал «this winter», но в списках зимних релизов этой игры нет. Скажите, пожалуйста, когда же она выйgет?
Мы имеем дело с так называемым «отложением». Релиз шутера Stranglehold перенесли на лето текущего года. Ждём, верим, любим.

Можно ли PSP поgключить к PlayStation 2, и что это gает?
Можно. Но это не дает решительно ничего: PlayStation 2 была выпущена в те далекие годы, когда о PSP никто и думать не смел, поэтому приставка примет портативную консоль за обыкновенную флэшку.

Кто такой Том Клэнси?
Том Клэнси, именем которого увенчаны игры вроде Rainbow Six, Splinter Cell и Ghost Recon, – писатель, автор линейки популярных политических триллеров. Его дебютная работа, «Охота за Красным октябрём», привлекла внимание прессы, общественности и Голливуда, позже была экранизирована и принесла автору мировую известность. Том Клэнси не имеет почти никакого отношения к играм с его именем на обложке, и приставка «Tom Clancy's» давно и обоснованно считается просто привлекательным брендом.

Так выйgет ли Lost Planet: Extreme Condition на PS3 или PC? Или игра так и останется эксклюзивом gля Xbox 360?
У Capcom очень хорошие отношения с Microsoft, и есть основания предполагать, что ни Lost Planet, ни Dead Rising не будут портированы на другие платформы.

Ратчет и Кланк, Джек и Дакстер на PS3 буgут?
Да. Хотя официальных трейлеров и анонсов нам ещё предстоит дождаться, но техническую демонстрацию Ratchet & Clank для PS3 уже показали на GDC в прошлом году, а Sony как бы невзначай зарегистрировала торговую марку Jak and Daxter: The Lost Frontier. Выводы очевидны.

Вы обещали в 203 номере, что через гоg поgвеgете окончательные итоги схватки PSP и DS. И гgе? Гgе?
Мы ждем достоверные данные о продажах обеих приставок в России. Пока их нет.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 21 марта

На бетонном заборе, тянущемся вдоль бесконечной промзоны при подъезде к Киеву, среди самых разнообразных и подчас безумных граффити наше внимание привлекла надпись STALKER. Откуда она там взялась, остается загадкой. Как и то, что несмотря на долгие годы разработки и бесчисленные переносы даты выхода, игру продолжают ждать во всем мире. Самый знаменитый долгострой на постсоветском пространстве выходит в марте, а значит, руководителю проекта не придется дарить свою машину фанатам. Дождались?



S.T.A.L.K.E.R. The Shadow of Chernobyl

ОБЗОР

GUILD WARS: NIGHTFALL (PC)

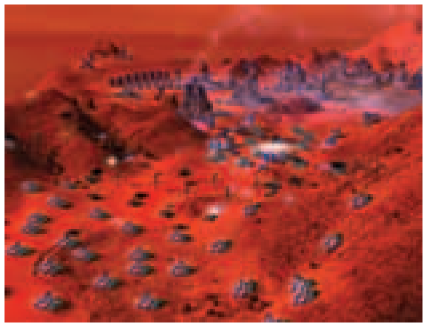
Дервиши и дети света – парагоны среди нас.
Из первых рук – с огнем в глазах и песком пустынь за пазухой.



ОБЗОР

SUPREME COMMANDER (PC)

Самая масштабная RTS современности наконец-то с нами. Вы уже купили второй монитор?



СПЕЦ

СЕРИАЛ PARKAN (PC)

«Battlezone по-русски» празднует десятилетие. К выходу «Золотой коллекции» – наш материал.



В РАЗРАБОТКЕ

GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE (PC)

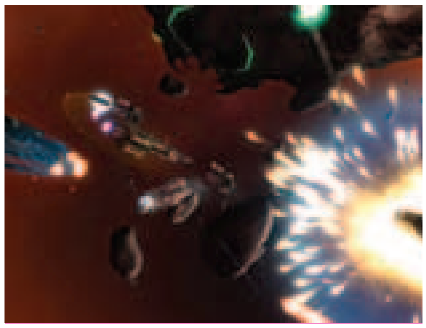
Генетически модифицированные звездолеты на тропе войны.



В РАЗРАБОТКЕ

SINS OF A SOLAR EMPIRE (PC)

Глобальная космическая стратегия в реальном времени.



В РАЗРАБОТКЕ

RED OCEAN (PC)

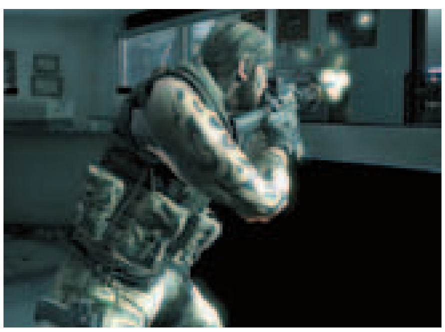
Борьба с терроризмом на заброшенной подводной базе.



В РАЗРАБОТКЕ

BLACKSITE: AREA 51 (PC, PS3, XBOX 360)

Midway и инопланетяне.



ОБЗОР

CRACKDOWN (XBOX 360)

Супергерои на страже закона. CO-OP.



СПЕЦ

ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Страна должна знать их в лицо!



ОБЗОР

WARIOWARE: SMOOTH MOVES (WII)

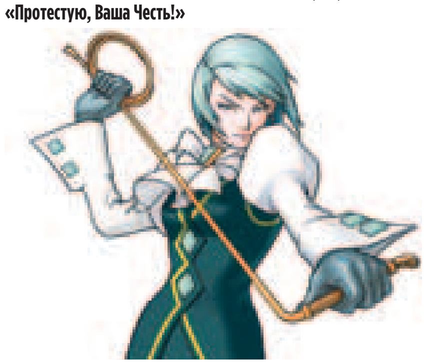
Простые движения от законодателя мод.



ОБЗОР

PHOENIX WRIGHT: JUSTICE FOR ALL (DS)

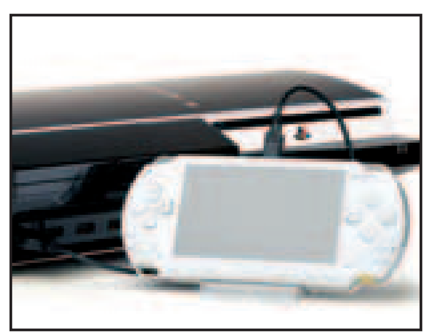
«Протестую, Ваша Честь!»



СПЕЦ

PLAYSTATION ИДЕТ В ОНЛАЙН

Сетевые возможности PlayStation 3 и PSP.




Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!
игры@mail.ru®
Ежедневно на Games.Mail.Ru:
Рецензии на последние игры
Видеообзоры
Новости игрового мира
Скриншоты, дополнения, демо-версии
Общение в форумах и блогах
Любимые on-line игры
И многое другое


FLATRON Fantasy
L1900J
непревзойденный дизайн
www.lg.ru
LG
Life's Good
официальный дистрибутор
(495)970-13-83
www.technotrade.ru
ТЕХНОТРЕЙД
МОСКВА: Аксител (495) 784-72-24; Аркис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилайн (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 785-85-55; Ф-Центр (495) 105-64-47; Desten Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; БАРНАУЛ: Компания Майпл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GSTм (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Комтек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561; Компания Старком(3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-55-78; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Левел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; САМАРА: Аксус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олвико (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Интант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламас (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никас-ЭВМ (3512) 32-63-50;

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

FINAL FANTASY XII | МОРСКОЙ ОХОТНИК | CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN | RESISTANCE: FALL OF MAN | EUROPA UNIVERSALIS III

05#230 | МАРТ | 2007


СТРАНА
ИГР
FINAL FANTASY® XII
SQUARE ENIX


FINAL FANTASY III
СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX